ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

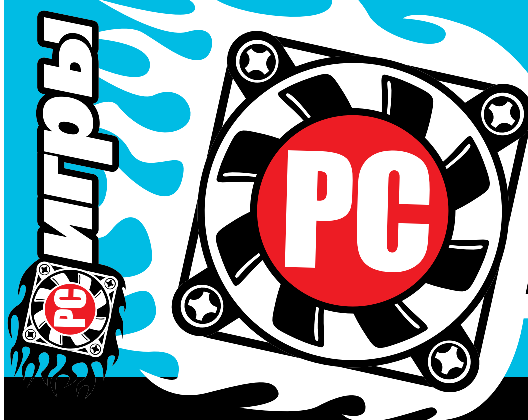
ПРЕВЬЮ: BATTLEFIELD 2142, DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC, DISCIPLES III, NEED FOR SPEED: CARBON, CALL OF JUAREZ; **ОБЗОРЫ:** THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS, BARROW HILL, GLORY OF THE ROMAN EMPIRE, NFL HEAD COACH, RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR, RUSH FOR BERLIN, TITAN QUEST, HITMAN: BLOOD MONEY, RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS, HALF-LIFE 2: EPISODE ONE; **ОНЛАЙН:** AUTO ASSAULT; **ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ:** THE WITCHER, JADE EMPIRE, BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY, COMPANY OF HEROES, NEVERWINTER NIGHTS 2

МЕСЯЦ ИГРЫ БЕСПЛАТНО





hi-fun media
9771729 901008 06008
publishing for enthusiasts



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 8 (32)
АВГУСТ ● 2006

ИГРА МЕСЯЦА

TITAN QUEST

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ
ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

«ПУТЕВОДИТЕЛЬ» ПО ГЕЙМЕРАМ
ВО ЧТО ИГРАЮТ В РАЗНЫХ СТРАНАХ

MEDIEVAL II: TOTAL WAR
СРЕДНЕВЕКОВЬЕ В НОВОМ СВЕТЕ

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
КЛАССИКА ЖАНРА

SUPREME COMMANDER
МЕЧТА СТРАТЕГА

ПРЕД-СТАВ-ЛЯЕТ СТ. О/У GOBLIN

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

217 СТР. **МЕГАКОНКУРС** ОТ GOBLIN'А

100 СТР. **PREY** ЕГО ЖДАЛИ 10 ЛЕТ

72 СТР. **NFS: CARBON** НОЧНЫЕ ГОНКИ

НАКЛЕЙКИ UNREAL TOURNAMENT 2007 и TITAN QUEST
ПОСТЕРЫ «САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ», MEDIEVAL II

Купи русский EverQuest II в августе и получи ботинки бесплатно!*



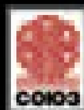


eq2.akella-online.ru

EverQuest II, культовая игра, завоевавшая миллионы поклонников по всему миру, заговорила на твоем родном языке. Теперь у тебя есть возможность по-настоящему погрузиться в огромный сказочный мир, полный опасностей и приключений!

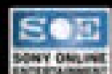
* Подробности на сайте eq2.akella-online.ru
Рекомендованная цена 549 рублей

Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading – идеальное решение для игры в EverQuest II!



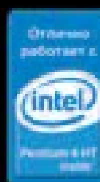








Акелла





ДАЕМ УСТАНОВКУ: ОСВАИВАЙ ОНЛАЙН!

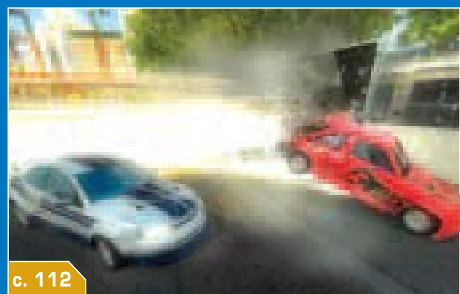
Приветствую, читатель! Ты только что открыл свежий номер Правильного, а значит, тебе крупно повезло – в самое ближайшее время ты узнаешь много новой и интересной информации обо всем, что связано с компьютерными играми! На что же тебе следует обратить особое внимание? Сейчас расскажу.
Для начала посмотри **«Тему номера»**. В ней мы расскажем тебе о ролевой игре ***«Санитары подземелий»***, о планете под названием «Матросская тишина» и странных людях, населяющих ее, о том, кто такой Кабан, и, наконец, какое к этому всему имеет отношение небезызвестный ст. о/у Goblin. Кстати, ты уже заметил, что в журнале помимо дисков, наклеек и постеров есть две открытки? Так вот, это опять проделки неутомимого Goblin'a. А подробнее об этих самых открытках и о том, что с ними делать, читай на стр. 217.
Также внимательно изучи вторую тему номера. Если ты хочешь приобщиться к онлайновым играм, но все руки не доходили или ты просто не знал, как к ним подступиться, – этот материал для тебя. Читай внимательно, второй раз повторять не будем!
Если ты не нашел привычной рубрики **«Новости»**, не пугайся – она на месте, просто мы переделали дизайн и немножко изменили ее концепцию. Как нам кажется, в лучшую сторону. Прочитай, посмотри, а потом обязательно напиши нам на адрес **post@pc-games.ru**.
У тебя есть доступ в интернет и ты знаешь, что такое ЖЖ (он же «Живой журнал»)? Поздравляю! Теперь и у редакции **«РС ИГР»** есть свой дневник в сети. Там мы расскажем о том, как пишем статьи, как создаем новый дизайн рубрик, и поведаем, что происходит в нашей редакции. Дабы быть в курсе всех событий и общаться с нами в онлайне, зайди по ссылке **www.community.livejournal.com/pcigri** и зарегистрируйся. Мы обещаем отвечать на все, даже самые каверзные, вопросы!
Но вернемся к номеру, который ты держишь сейчас в руках. Не забывай «зрить в корень» – ведь на корешке этого номера мы публикуем уже второй фрагмент картинки. Напоминаем, ты должен догадаться, что за персонаж изображен на рисунке (а также определить, из какой он игры). И если ты уже додумался, кто это, присылай ответ на **art-dir@pc-games.ru**. Но помни: не все так просто, как кажется на первый взгляд!
И еще. Раздел **«Путеводитель»** в журнале ты видишь последний раз – со следующего номера он «переезжает» на диск. Чем мы займем «пустоту»? Во-первых, расширим рубрики **«Рецензии»** и **«Обрати внимание»**. А во-вторых... Но стоп! Ты же знаешь – мы любим готовить для тебя сюрпризы, поэтому больше я ничего не скажу. Оставайся с нами, и сам все увидишь!

Евгений Сныткин,
арт-директор

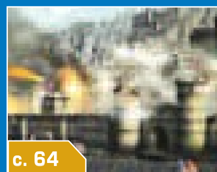
РЕЦЕНЗИИ


с. 108

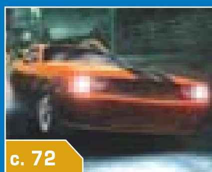
TITAN QUEST – СОЗДАТЕЛЬ AGE OF EMPIRES ПОКУШАЕТСЯ НА ЛАВРЫ АВТОРОВ DIABLO


с. 112

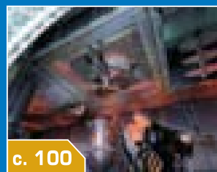
FLATOUT 2 – БЕЗУМНЫЙ АВТОПРОБЕГ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ ПРОДОЛЖАЕТСЯ


с. 64

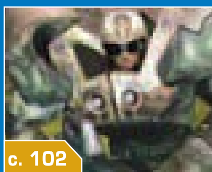
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
MEDIEVAL II – КРОВАВЫЕ СЕЧИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ


с. 72

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
NFS CARBON – КОМАНДНЫЕ ГОНКИ В ПРИГОРОДЕ


с. 100

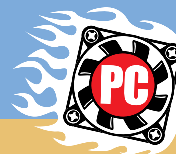
ПОД ПРИЦЕЛОМ!
PREY – ИНДЕЕЦ ТОММИ БОРЕТСЯ С ИНОПЛАНЕТНОЙ УГРОЗОЙ


с. 102

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
C&C 3: TIBERIUM WARS – НОВАЯ СТУПЕНЬ РАЗВИТИЯ СЕРИИ C&C

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ




ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

8(32) АВГУСТ 2006

СПЕЦ



«ПУТЕВОДИТЕЛЬ» ПО ГЕЙМЕРАМ
ЧЕМ РУССКИЙ ГЕЙМЕР ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ КИТАЙСКОГО? ИЩИ ОТВЕТ В НАШЕМ СПЕЦМАТЕРИАЛЕ. с.156

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ: РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ
ИСТОРИЯ ЖАНРА, СОВЕТЫ НОВИЧКАМ И ОБЗОРЫ ЛУЧШИХ ПРОЕКТОВ с.20

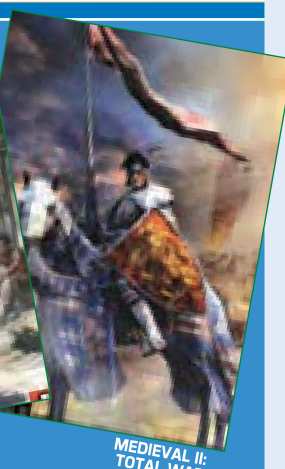
ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ







САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт **www.anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№8(32), АВГУСТ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru — главный редактор
Даниил Леви daniil@pc-games.ru — зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru — арт-директор
Екатерина Воронкова — верстальщик-дизайнер
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru — редактор
Иван Гусев — редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович — редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная — лит.редактор/корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru — координатор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru — главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru — зам. главного редактора
Виктор Бардовский — редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин — редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин — медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка — disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru — редактор
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев — Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов belov@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru — менеджер
Надежда Бабиян babiyan@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахалова Марина vnahalova@gameland.ru — менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru — publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 65 200 экземпляров

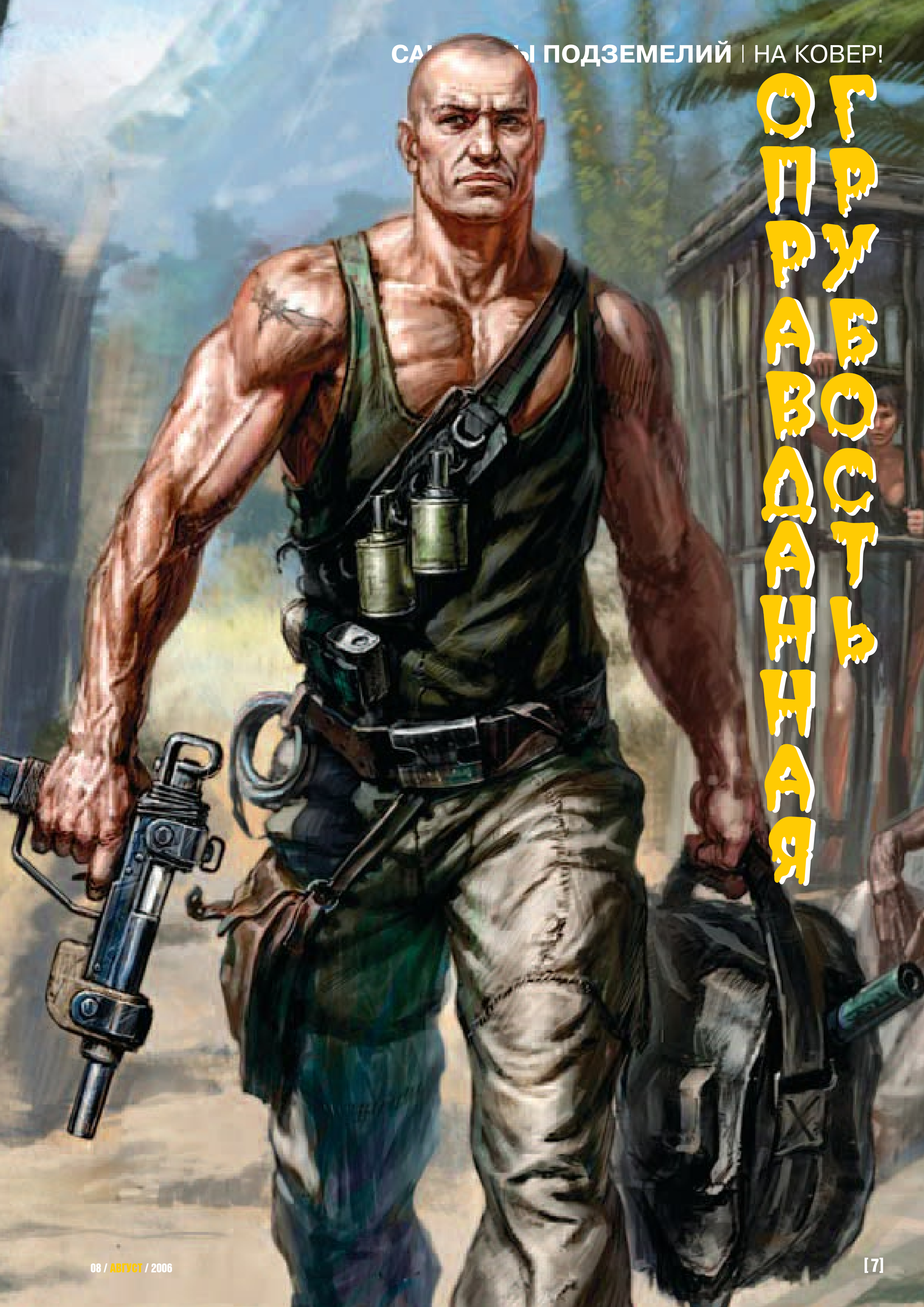
Рисунки в номере:
Александр Черногоров

Цена свободная



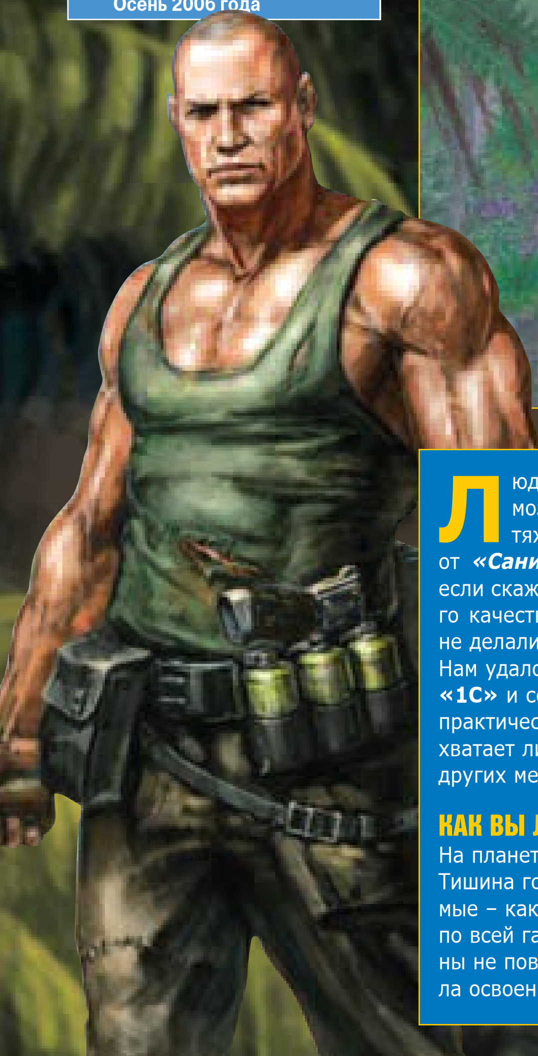
Любой игровой жанр держится на энтузиастах. Когда за дело берутся профи маркетинга и бизнеса, появляются блокбастеры, невиданные барыши и красные Феррари, увозящие вдаль руководителя проекта. Когда за дело берутся люди увлеченные (важно в таком случае послать подальше соцопросы и принятые стандарты), общество в шоке.
Игра *«Санитары подземелий»*, созданная по мотивам книги Дмитрия «ст. о/у Goblin» Пучкова, отличается от других ролевых проектов, в ней пренебрегают моралью и нравственностью. Они, «Санитары», будут противны поборникам высокой культуры, которые при слове «падла» падают и стучат ножками от бешенства. Подумать только, в одной из «плохих» концовок главный герой становится гомосексуалистом!

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



ОПРАВДАННАЯ ГРУБОСТЬ

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First
РАЗРАБОТЧИК	1С
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	games.1c.ru/sanitars
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2006 года





Местная фауна очень агрессивна, а флора – живописна.

Люди же нормальные, не обремененные мозговыми опухолями разной степени тяжести, наверняка придут в восторг от ***«Санитаров»***. Думаю, я не преувеличу, если скажу, что RPG таких масштабов (и такого качества, что немаловажно) в России еще не делали.

Нам удалось прокрасться в офис компании **«1С»** и собственными глазами взглянуть на практически готовую версию игры – в ней не хватает лишь озвученных диалогов да пары других мелочей.

КАК ВЫ ЛОДКУ НАЗОВЕТЕ...

На планетке средней паршивости Матросская Тишина горняки добывали полезные ископаемые – как и на сотне других подобных планет по всей галактике. Однако трудягам с Тишины не повезло: через десять лет после начала освоения ее накрыло метеоритным дождем. На главный производственный корпус свалилась трехтонная каменная глыба и, в общем-то, свела на нет десятилетний труд колонизаторов. С тех пор ни один дурак, даже за шальные барыши, не отважился поехать на Матросскую Тишину по собственной воле. Но не пропадать же такой славной планете с таким замечательным названием, верно? Так посчитало и высокое начальство. Матросская Тишина стала гигантской тюрьмой, куда выселяли только самых отъявленных негодяев, приговоренных к пожизненному заключению.

ПОБЕГ ИЗ ШОУШЕНКА

Плох тот арестант, который не мечтает о воле прямо сейчас, а не по окончании срока (особенно, если срок – вышка). Население Матросской Тишины неоднократно пыталось сбежать, да так и не смогло. За планетой ведется постоянное орбитальное наблюдение, все



Завалить парня в костюме «Полный П» – задача не из легких.



Вид Кабана в главном меню намекает: будет тяжко!



■ Внешность Кабана можно подправить – не выходя за рамки его звероподобного облика, конечно.

припасы (в основном – гуманитарная помощь: тряпье и презервативы) доставляют в спецкапсулах, которые попросту сбрасывают прямо из космоса. Корабли на планету не садятся. Да и не взлетают – их там нет.
С недавних пор, впрочем, стало известно, что население планеты-тюрьмы тайно строит космический корабль. С орбиты его засечь не удалось. Ну и, чтобы не расходовать зря подотчетные средства, командование решило высадить на планету десантников (под видом новоприбывших заключенных), которым и предстоит самостоятельно отыскать корабль и передать на орбиту его координаты.
Волею судеб, группа разделилась, и ее руководителю, Кабану, предстоит найти своих подопечных в этом непростом мире.

РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЗЕКИ

А мир и правда непростой. Если глядеть с высоты «глобальной» карты – так еще и огромный. Шутка ли – перед тобой целая планета! Но это ты еще не видел карты более крупного масштаба. От размеров некоторых территорий челюсть натурально падает на пол и больно бьет по ногам. Чтобы тебе было понятнее, о чем речь, скажу, что в популярной народной забаве

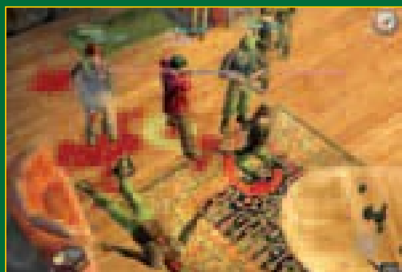
ПЕРВОИСТОЧНИК

Изначально книга **Дмитрия Пучкова** повествовала о событиях во вселенной ***Quake 2***. Собственно, написана она была под сильным впечатлением от этой великолепной игры. Помимо чисто художественной части в произведение также вошли тактические советы по спасению собственной задницы в Quake Deathmatch, Team Fortress, CTF и других мультиплеерных забавах.
Ну, а когда за дело взялись разработчики, сюжет пришлось менять: создатель Quake **Джон Кармак** (John Carmack) вряд ли оценил бы столь обильное творческое заимствование. Герои, впрочем, остались те же самые; сохранилась и главная задача – «найти и уничтожить».



НЕТ ПОВЕСТИ ПЕЧАЛЬНЕЕ НА СВЕТЕ

Доблестные разработчики ***«Санитаров»*** любят и знают классику мировой литературы, поэтому в игре не обошлось без уголовной интерпретации Вильяма нашего Шекспира.
В одном из городков ты станешь свидетелем нешуточнго противостояния местных Монтекки и Капулетти, а впоследствии и поможешь новоявленным Ромео и Джульетте (по-местному – Жюля) найти друг друга. Впрочем, ненадолго: местные зеки крайне неодобрительно воспринимают мужеложство, и несчастные влюбленные разделят участь своих литературных коллег.
По словам разработчиков, этот вариант квеста – мягкий. Изначально Жюля была собакой.





Количество разных вещей в игре поражает. Ограничения инвентаря по весу, кстати говоря, нет – только по размеру.

Jagged Alliance 2 вся страна была размером с пару местных городков.
Каждый город или поселение встретит незваного гостя, то есть тебя, кучей агрессивно настроенных подонков, а также нехитрым сводом правил поведения. Соблюдая их, ты сможешь выжить и, что немаловажно, заслужить расположение местных воротил.
Население планеты группируется, как нетрудно догадаться, по расовому признаку. Самая большая община у белых людей, чуть малочисленнее – у черных и желтых. Помимо них на Матросской Тишине живут так называемые арийцы – граждане, соблюдающие заветы Третьего Рейха и считающие белую расу самой главной на планете. Их, как нетрудно догадаться, не любят нигде, даже в поселениях бледнолицых. Кроме того, по планете шарятся каннибалы и горцы.

ТЯЖЕЛО В ОБЩЕНИИ, ЛЕГКО В РАЮ

Куда ни придешь – везде от тебя что-то хотят. Пойти, принести, грохнуть, отдать, забрать. То, как ты поладишь с местными, сильно повлияет на их к тебе отношение. Будешь мямлить и всячески избегать хорошего удара в рыло – закончишь, прости господи, распоследним петухом. Тут и игре конец. А зарекомендуешь себя серьезным человеком – будет тебе почет и уважение.
Естественно, на ход разговора влияют очень многие вещи. Например, то, какое оружие держит в руках герой, а также параметр «внушительность». Парня с огромным стволом и круглой мордой уважают везде.
При выполнении квестов нужно проявлять твердость духа, смекалку и находчивость. Почти всегда у задания есть подковырка: главное, вовремя сообразить, что к чему. За любым разговором нужно внимательно следить, так как он всегда может повернуться в достаточно неожиданное русло.

ЗА БАЗАР ОТВЕЧАЮ

У Кабана и его товарищей есть шесть различных характеристик. Это привычные всем ролевикам сила, ловкость, здоровье, восприятие, интеллект. А также внушительность твоего амбала, которая влияет на то, какие будут рожи у местных, когда он зайдет в бар, или, там, прикрикнет на кого. Если твой герой дьявольски внушителен, то от одного его взгляда мелкий ворюга наложит в штаны и немедленно сделает все, что пожелаешь. Если же герой – жалкий хлюпик, то придет уже его очередь обделаться под тяжелыми взглядами братвы.



Выбор нового умения – процесс не из легких. Для удобства умения сгруппированы по три.



Это – карта далеко не самого большого города. Каждый квадрат – территория внушительных размеров.


На глобальной карте отмечаются все города, места встреч с людьми и животными, а также секретные уровни.

Есть и вторичные характеристики – их много, и зависят они как от базовых параметров, так и от того, какое оружие в руках у героя и в какие шмотки он одет. Помимо числовых параметров у каждого персонажа есть навыки и умения. Список навыков задан раз и навсегда, а умения придется выбирать из обширного списка по ходу развития персонажа.

С РЫЧАГА ПО ЩЩАМ

На планете Матросская Тишина нравы очень суровы. Суровы – не то слово. Правильно было бы сказать, что планету населяют звери – практически без соображалки, злые как черти, злопамятные и подлые. А что ты хочешь? В одном «заповеднике» собрали всю галактическую мразь.

В общем, мордобой обеспечен. По заверениям разработчиков, даже отъявленные пацифисты ближе ко второй половине игры начнут смотреть на окружающих волками, помахивать арматурой и есть младенцев. Любая потасовка – зрелище не для слабонервных. Кровушка хлещет литрами, зеки ругаются



ПОЛНЫЙ П

В *«Санитарах подземелий»* очень много одежды, в том числе и той, которая защищает от пуль и ударов. В принципе, от ножа может спасти и самая слабенькая броня, но когда дело доходит до стрельбы – ищи нормальный бронежилет.

В игре есть необычные «наборные» бронежилеты – со специальными ячейками, в которые вставляются пластины. Таким образом, ты сможешь собрать защиту буквально по частям.

А любителям максимальной безопасности придется по душе бронекостюм «Полный П.». Этот венец инженерной мысли напоминает огромное жестяное ведро с ногами, но человек, сидящий внутри, становится почти неуязвимым. Платить за безопасность приходится практически полной потерей мобильности – будешь ползать как черепаха.



ФАУНА

Если тебе вдруг надоест дырявить и уродовать людей – милости просим на природу. Местная живность даст прикурить любому уголовнику, настолько она, живность, страшна и агрессивна. И если какого-нибудь тушкана или дикую собаку убить несложно (а содранную шкуру можно еще и выгодно продать), то здоровенный гориллоид неплохо держит прямое попадание гранаты и сам с легкостью вывернет тебя наизнанку. А всяческие гигантские слизняки и богомолы-переростки, коими в изобилии населены джунгли Матросской Тишины, сожрут Кабана целиком – и не подавятся.
Всего разнообразных тварей обещают более ста видов.





Арийцы на Матросской Тишине живут лучше всех.

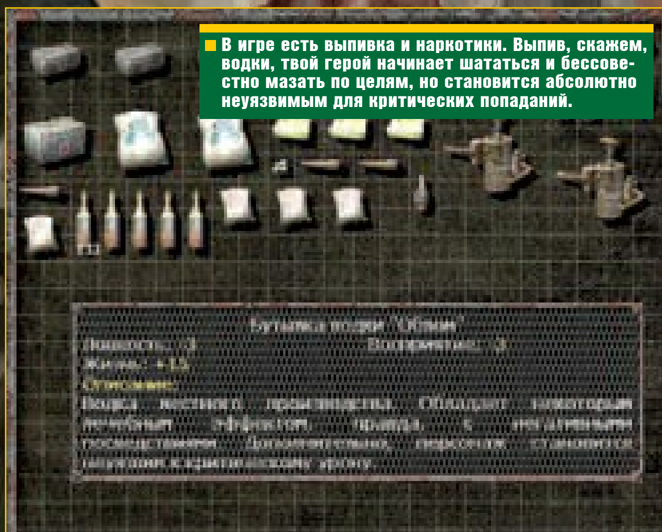
так, что даже черти в ужасе затыкают мохнатые уши. Могут бандиты и голову оторвать – так что не зевай!
Обмен любезностями происходит строго в реальном времени. Но по желанию можно остановить бой с помощью «паузы» и обдумать тактику выживания на ближайшую секунду-две. Знатокам RPG местный мордобой напомнит ***Star Wars: KOTOR*** – те же пофазовые поединки, та же удобная пауза.
Любители расчлененки будут приятно удивлены: в «Санитарах» можно наносить удар в три различные части тела: по ногам, по голове и в корпус. По голове бить эффективнее всего, но попасть по ней непросто.
Оружия в игре – море. В основном, правда, оно больше напоминает устройства для мгновенного самоубийства. Осужденные – народ мастеровитый, вот только из подручных материалов на планете все больше гнилые палки да ржавые трубы. Дробовик, сделанный из такого мусора, доверия не внушает. Впрочем, закрыв глазенки и прочитав «Отче наш», можно жать на курок. Авось, пронесет, да еще и пальнешь в кого-нибудь. Ну, а когда в руки Кабану и его орлам попадает имперское оружие – мерзавцы прикуривают!

НЕБО В КЛЕТОЧКУ, ДРУЗЬЯ В ПОЛОСОЧКУ

Нам на радость за графику «Санитаров подземелий» отвечает пламенный мотор от ***«Магии крови»***. Движок этот резв как гепард и умеет рисовать на экране монитора картинку прекраснее, чем улыбка Моны Лизы.
Для санитарных нужд живописные пейзажи как следует облагородили: унастили землю разномастным мусором и отходами простого арестантского быта. Тут и там расставили зеленые насажде-



Вообще-то, с оружием в города лучше не соваться. Вмиг грохнут.



В игре есть выпивка и наркотики. Выпив, скажем, водки, твой герой начинает шататься и бессовестно мазать по целям, но становится абсолютно неуязвимым для критических попаданий.



■ Арийцы используют «цветных» жителей планеты в качестве дешевой рабочей силы.

ния, да еще какие: каждый листик на виду, ветки колышутся. Все как настоящее.
Рожи у персонажей – отличные. Встретишь такого в подворотне ночью – сам отдашь бижутерию и наличность. Все как на подбор – упыри, мерзавцы и подонки. Двигаются – точно живые. Сразу видно, что анимацией занимались люди, знающие свое дело.
Из радующих глаз специальных эффектов нужно отметить блестящую на солнце воду, абсолютно реалистичную смену времени суток и стопроцентно правильные выстрелы из «рельсы» – оружия из второй части ***Quake***.

СКОРЕЕ БЫ ОСЕНЬ

«Санитары» на полном ходу несутся к релизу. В тот момент, когда я пишу эти строчки, проверенные товарищи из «1С» находятся в Питере и вместе с Goblin'ом правят финальные версии игровых диалогов. Большая часть контента уже готова – дело только за озвучкой персонажей. А так как дело это непростое, то выйдет игра только в начале осени. В записи голосов главных героев, ясное дело, примет участие и сам Дмитрий Пучков.



БРЮКИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ...

Любишь переодеваться? Не прочь примерить женский топик в сочетании с кирзовыми сапогами и фашистской кепочкой? Тогда эта игра – для тебя!
В ***«Санитарах подземелий»*** нет никаких ограничений на одежду. Можно экспериментировать со своим внешним видом как угодно. Единственное, о чем стоит помнить: планету населяют люди, которые не очень дружелюбно относятся к необычно выглядящим гражданам. Поэтому подумай, стоит ли надевать юбку и оранжевую шапку с помпоном, когда идешь в городок суровых лесорубов. Кстати, одна из любимых шуток авторов – идиотские желтые ботинки «Колонист». Ничего глупее на ногах заключенного представить себе невозможно. Щеголяют в таких ботинках только новоприбывшие и неудачники: носить такие башмаки – западло.



Текст: Сергей “Loki” Еркин

Игрография Goblin’a

ПАХАН ОКОЛЬЦОВАНОЙ БРАТВЫ

Дмитрий Пучков, ныне широко известный как ст. о/у Goblin, родился в 1961 году в украинском городе Кировограде. До того, как стать оперуполномоченным и тем паче Goblin’ом, он успел сменить не одну школу и множество самых разнообразных профессий – от библиотекаря до сантехника.



Дмитрий «ст. о/у Goblin» Пучков работает в игровой индустрии уже без малого 10 лет.

С выходом на оперативную работу Дмитрий приобрел свой первый компьютер и увлекся играми. Судьбоносным для «опера» оказался легендарный шутер ***Quake***. Пройдя игру вдоль и поперек и вдоволь навоевавшись в Сети, Goblin решил поделиться накопленным опытом и принялся писать статьи в игровые журналы. Кабан, Пушистый, Вредитель, Хоттабыч, прочие бойцы Академии Deathmatch и, разумеется, сам грозный Goblin моментально стали любимцами читающих геймеров. Позднее персонажи статей и вся мрачно-ироничная вселенная перекочевали в приключенческую книгу «Санитары Подземелий», по которой и разрабатывается одноименная RPG.
С 1998 году Goblin взялся за перевод игр. Своеобразной пробой пера для него стала тактическая RPG ***Gorky 17***. Под названием ***«Горький-17»*** была выпущена самая первая локализация игры. Свое детище Дмитрий, не мудрствуя лукаво, назвал ***«Горький-18»***. Благодаря переводу старшего оперуполномоченного продукт западного игропрома прямо-таки преисполнился российского колорита. С интернациональным диверсионным отрядом Goblin без сожаления распрощался. В «Горьком-18» действует группа бравых разведчиков в составе ветерана Вооруженных Сил РФ полковника Васина, бывалого вояки прапорщика Кротова и рядового Зеленкина, призванного со второго курса института. По ходу сюжета отважные бойцы



выручают из беды пропавших в секретном городе натовцев, спасают бестолковых корреспондентов, отводят беду от приблудного бандита — реального пацана Вована, которого едва не сожрали кровожадные монстры, и раскрывают чудовищные секреты воротил военно-промышленного комплекса. Разумеется, попутно бойцы хладнокровно и безжалостно ликвидируют все помехи для нормальной работы войскового подразделения. Как видно, от оригинального сюжета не осталось и следа – все было перевернуто с ног на голову. Но в глазах отечественных геймеров проект от этого скорее выиграл. Эксперимент удался – и за «Горьким-18» последовали стройной колонной ***«Serious***



Балроги Пучкова еще со времен «Serious Sam: Второе Пришествие» невзлюбили...

Sam: Второе Пришествие», ***«Фанаты: Шторм над Европой»*** и ***Duke Nukem: Manhattan Project***.
И все же настоящую славу Goblin снискал за работу над кинотрилогией Питера Джексона «Властелин Колец» (пожалуй, широкой публике опер известен как автор правильных и «смешных» переводов фильмов, нежели как игродел). Когда же появилась идея разработать игру по мотивам «Братвы и Кольца», Дмитрий тут же за нее ухватился.
Концепцию игры Goblin описывает в двух словах: смешной слэшер. Знакомые любителям «смешных» переводов герои – Федор Сумкин, Сеня Ганджубас, Пендальф, Агроном, Баралгин, Гиви и Логоваз – волокут зловредное кольцо в домну, попадая по пути в разнообразные передряги. Игра не только позаимствует, но и разовьет идеи, которые вкладывал в свою работу Goblin, трудясь над переводом «Властелина Колец». Ведь мало кто понял, что в соответствии с изначальным замыслом силы тьмы в фильме – это уголовники, а силы добра – оперативники. В игре все это будет более очевидно. Однако, несмотря на то что у фильма с игрой ожидается много общего, оригинальных особенностей тоже хватает. Игра, по собственному утверждению Дмитрия, позволила ему воплотить в жизнь массу задумок, реализовать которые ранее не представлялось возможным.
Goblin является автором сценария ***«Братвы и Кольца»*** и выступает в роли всеобщего вдохновителя. В одной упряжке с Goblin'ом над проектом работает студия **Gaijin**. О своих коллегах старший оперуполномоченный отзывается крайне положительно: по его словам, сотрудничество с Gaijin изрядно разнообразило работу. На данном этапе он явно доволен плодами совместного творчества.
По заверению разработчиков, первая часть игры должна появиться на прилавках грядущей осенью. Из этого утверждения мы делаем вывод, что запланировано, как минимум, одно продолжение «Братвы и Кольца». А значит Goblin, несмотря на успешную карьеру переводчика фильмов, не собирается в ближайшее время расставаться с игровой индустрией. С чем тебя и поздравляем!




Очевидно, «Бумер» Goblin переводил с русского на пацанский.



Duke Nukem 3D Goblin прозевал, а вот Manhattan Project от него не ушел.

Беседовал: Иван Гусев

GOBLIN В САНИТАРНОЙ ЗОНЕ

Мы не знаем, отмечал ли старший оперуполномоченный Goblin десятилетний юбилей шутера *Quake*, выпавший на июнь 2006 года. Вполне вероятно, он опрокинул рюмочку за здравие компании id Software. Ведь десять лет назад Quake круто изменил жизнь Дмитрия Пучкова. Именно благодаря этой игре опер начал писать статьи в игровые журналы, а потом сочинил повесть под воздействием культовой ныне серии шутеров. Книга называлась «Санитары подземелий». В скором будущем на прилавках магазинов появится одноименная компьютерная игра. По такому поводу мы не могли не вызвать Дмитрия «на ковер».



Журнал «PC ИГРЫ» устроил старшему уполномоченному допрос с пристрастием

PC ИГРЫ: Здравствуйте, Дмитрий. Разговор у нас пойдет о *«Санитарах подземелий»* – книге и игре. И первый вопрос: с какой стати вы, взрослый мужчина, в свое время сели писать повесть «по мотивам» серии *Quake*?

Дмитрий Пучков (далее – Д.П.): Есть такая вещь – хобби. Для одного это коллекционирование моделей машинок, для другого – альпинизм, для третьего – мотоциклы. С точки зрения людей посторонних все это – странная блажь и тараканы в голове. На кой тебе машинки? Только квартиру захламлять. Зачем лазить по горам, если можно на пляже полежать? Непонятно. Ну, а мотоциклы покупают только самоубийцы, известный факт. Тем не менее, практически у каждого из нас есть какое-то увлечение, в том числе – и компьютерные игры.

Многие уже не помнят, но Quake был первой по-настоящему трехмерной компьютерной игрой. Когда его «строили», контора **id Software** была на грани развала: одни хотели делать игру про космического десантника, другие – про битвы на мечах. В результате вышло так, что по средневековым подземельям носился озверевший десантник с гранатометом. Меня этот странный контраст тогда очень сильно впечатлил. Игра была настолько хороша, что я все свободное от службы время гонял монстров. Потом наладили сеть, и мы начали стрелять друг в друга с товарищами. Я даже приблизительно не представляю, сколько времени провел в боях по сети. На протяжении пары лет никаких других увлечений у меня просто не было.

Через некоторое время я заметил, что в игровых журналах уделяют массу внимания всякой ерунде, но крайне мало пишут про мегаигру Quake. А то, что пишут, получается недостаточно интересным. Поскольку игрушка – про солдата, то я решил настрочить руководство по Deathmatch'у в стиле общевойскового устава «с особым цинизмом». Получилось неплохо.

Потом вышел ***Quake II***. Руководство для него я написал в псевдохудожественном юмористическом ключе. Персонажи, которые обучались ведению боевых действий на виртуальном тренажере, были взяты реальные – из близких





Мастер правильных переводов не взялся бы переводить «Санитаров» на английский.

друзей и товарищей. Герои получились не столько жизненные, сколько прикольные. Поэтому один сослуживец очень сильно обиделся и месяц со мной не разговаривал.

PC ИГРЫ: Был ли у вас план книги, или же писали так, как пишется? Не боялись ли, что «Санитаров подземелий» примут за обыкновенный пример fan fiction? Или у вас и не было никаких надежд на издание книги?

Д.П.: Неизменно удивляют книги и фильмы про военных, созданные людьми, которые не служили. Военнослужащие в них – непременно идиоты, как в печально известном фильме DOOM. Причем они не просто идиоты, а идиоты, одержимые жаждой уничтожения всего живого. На мой взгляд, произведения подобного толка показывают лишь, насколько тупы сами авторы.

Соответственно, мне хотелось написать нечто отличное от этого. Солдат – он ведь как? Получил приказ и помчался его выполнять. Что происходит по ходу – сюжет, а выполнение приказа – так сказать, сверхзадача, которую никто особо не обсуждает. Всякие терзания «а надо ли», «а имеем ли право», «а что с нами будет» – они только в головах у малограмотных авторов. В жизни все совсем не так.

В книжке группа бойцов ломится через подземелья, чтобы уничтожить гравитационный генератор. Понятно, кругом враги, которых надо пристрелить, всюду опасности, которые надо преодолеть. Бойцы рвутся вперед – действуют где обманом, где хитростью, где жестокой и грубой силой. Разумеется, никого при этом не жалеют. В промежутках ведут интеллектуальные беседы «казарма-style». Завершается все зверской рукопашной и выполнением приказа – точно и в срок. Задачи «поразить читателя оригинальностью» не стояло. Намерений издавать книгу тоже не было. Правильное творчество – оно само из тебя лезет. И пишешь не потому, что надо книгу издать, а потому что просто интересно. Вот я и написал.

PC ИГРЫ: Довольно часто в жизни писателей случается такая история: сочинял книгу – нравилась, закончил книгу – ну, вроде ничего, а спустя лет пять автор с ужасом вспоминает о ней: «Боже мой, и ЭТО написал я?!». Какие эмоции вызывают у вас сегодня «Санитары подземелий»?

Д.П.: Человек, думающий всю жизнь, растет и совершенствуется. В том, чего пару лет назад вообще не понимал, сегодня ты фактически профи, все умеешь и даже можешь учить других. Так и с текстами – переписывать и улучшать можно до бесконечности. На мой взгляд, в определенный момент надо сказать себе «хватит». Нет смысла топтаться на месте, лучше бежать дальше.

Сейчас я могу написать значительно лучше, чем десять лет назад, – мастерство и опыт не пропьешь. Но читать то, что было написано тогда, – прикольно и весело. Это ведь кусочек меня тогдашнего. Чего стыдиться-то?! Книжка получилась смешная, в интернет-магазинах по продажам на некотором этапе обскакала братьев Стругацких и – о ужас!!! – Сергея Лукьяненко. Можно только радоваться, что получилось так здоровски.

PC ИГРЫ: Как вообще возникла идея делать игру по мотивам «Санитаров подземелий»? Кто ее предложил – вы или ребята из «1С»? И почему стали делать ролевую игру, а не, скажем, шутер?

Д.П.: Идею выдвинул **Юра Мирошников** (руководитель направления игровых продуктов фирмы «1С» – прим. ред.). А я, понятное дело, это предложение горячо поддержал. Решение делать RPG было обоюдным, потому что шутер, как жанр для раскрытия сюжетных тонкостей, категорически не подходит.

Многим кажется, что оперативная работа – беготня с пистолетом и меткая стрельба. На самом деле любой оперативник по большей части занят разговорами с гражданами, от которых узнает всякую всячину. В игре – примерно то же самое, персонаж ходит и разговаривает, добывает инфор-



мацию и лишь при необходимости учиняет стрельбу и резню.

PC ИГРЫ: Игра «Санитары подземелий» разрабатывается уже больше пяти лет. Наверняка за это время концепция и сюжет игры претерпели значительные изменения?
Д.П.: Да, за истекший отчетный период действительно внесены значительные изменения. Если бы игру делали в точности так, как я замышлял, играть в нее смогли бы немногие – настолько там все было сурово и угрюмо. Основные изменения коснулись внешнего вида игры (сменили движок, визуальный ряд стал значительно бодрее) и некоторых сюжетных линий (это нормально в процессе разработки). Есть мнение, что стало лучше.

PC ИГРЫ: «Санитары»-игра по отношению к «Санитарам»-книге – приквел, сиквел или просто свободная вариация на тему? В чем вообще вы видите преемственность игры по отношению к книге?
Д.П.: История, рассказанная в игре, – одна из небольших сюжетных линий в книге. Отучившись, главный персонаж сдает экзамен. Книга – про другое. Но, собственно, в ней подобных линий навалом. Игра и повесть – вещи одного порядка. Как модно говорить – «вселенная».

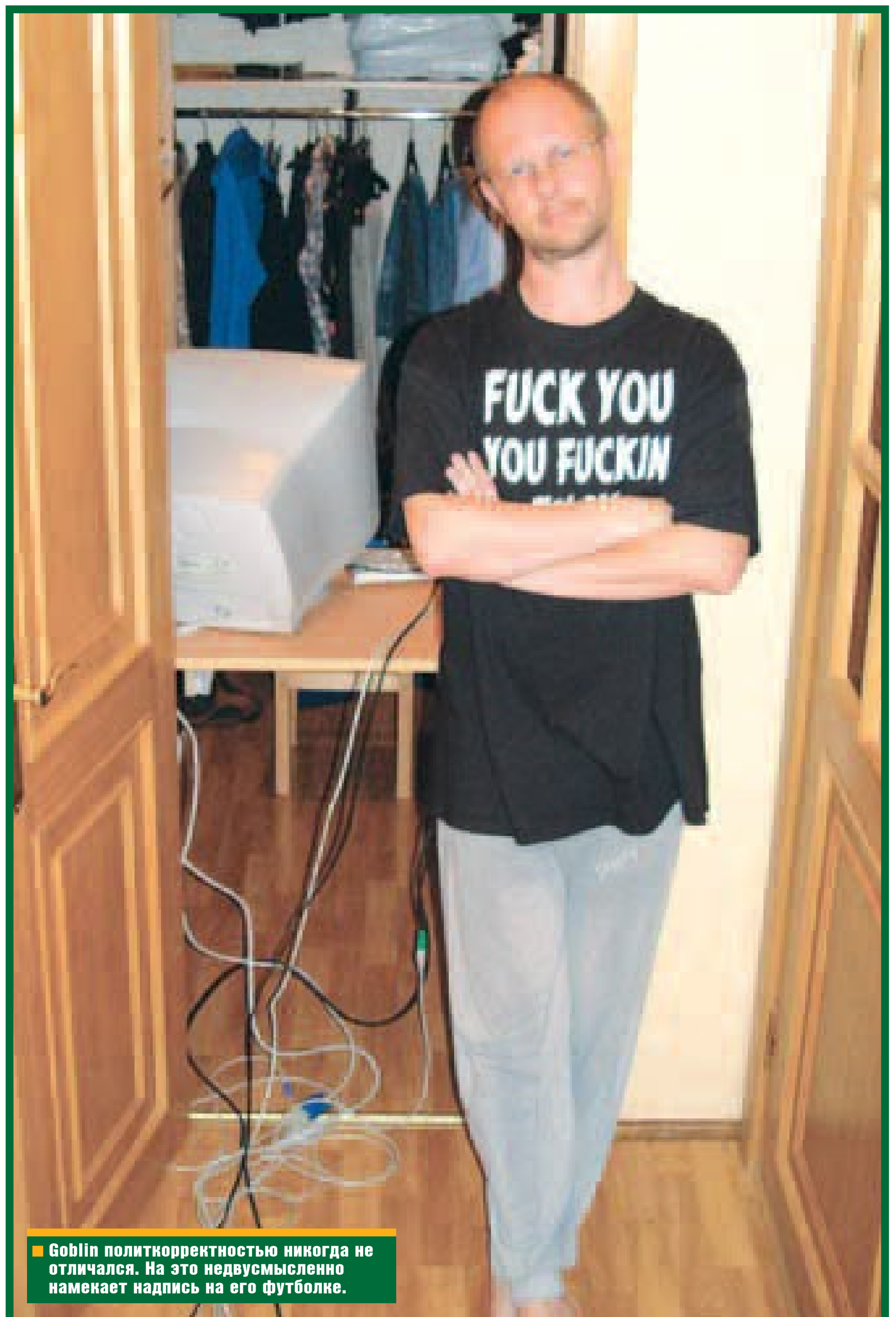
PC ИГРЫ: Сочиняя «Санитаров», вы черпали вдохновение из Quake. Разработчики же игры явно предпочитают *Fallout*. Вас это не смущает?
Д.П.: Ничуть. На мой взгляд, получается неплохо. Один человек не может построить игру от начала и до конца, игра – продукт коллективного разума. И каждый привносит туда что-то свое. В «Санитарах»-игре от Quake не осталось ничего, кроме рэйлгана, самого зверского оружия.

PC ИГРЫ: Насколько велика ваша роль в игровом проекте «Санитары подземелий»?
Д.П.: Наверное, основополагающая, ибо я его придумал. Некоторое неудобство создает удаленность от Москвы, но вот как раз вчера совместно с прибывшим из столицы сотрудником приступили к шлифовке написанных ранее диалогов.
В настоящий момент все глобальные работы уже закончены, устраняем мелкие шероховатости. Ну, а я по мере сил и возможностей принимаю в этом непосредственное участие. Со мной, само собой, советуются. Однако никаких серьезных вмешательств уже давно не нужно – с коллективом студии достигнуто полное взаимопонимание.

PC ИГРЫ: «Санитары подземелий» – проект, безусловно, смелый. Мы имеем в виду его неполиткорректность (сальные шуточки, «петухи» и прочее). Не боитесь, что после релиза игры разгорится скандал вроде того, что случился в Америке с *Grand Theft Auto: San Andreas*? И даже если в России никто ничего не скажет против, Запад, получив *Dungeon Cleaners*, наверняка не промолчит...
Д.П.: С моей точки зрения, главное – чтобы играть было интересно. А кто и что там скажет – оно уже вторично. Потому что если играть скучно – ори, не ори – интереснее все равно не станет. Ну и, соответственно, меня, в первую очередь, интересует мнение пользователей, а не любителей политкорректности.
Что касается Запада, то мне не совсем понятно, как такие произведения можно адекватно переводить. Чужая культура, чужие шутки. В «Санитарах подземелий» очень мало «общечеловеческого», все больше наше, национальное. Сильно сомневаюсь, что неместные поймут. Ну, если только с пятитомником разъясняющих комментариев продавать...



PC ИГРЫ: Как вы относитесь к тому, что игра «Санитары подземелий», скорее всего, будет продаваться во многом благодаря брэнду Goblin?
Д.П.: Нормально отношусь. Я ведь теперь как Крокодил Гена – работаю сам собой. Здравомыслящие разработчики (а других у нас нет), прежде всего, заинтересованы в том, чтобы игра нашла как можно больше покупателей и поклонников. Если брэнд Goblin способствует достижению цели – это только к лучшему.



Goblin политкорректностью никогда не отличался. На это недвусмысленно намекает надпись на его футболке.



ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

ЗАРОЖДЕНИЕ ЖАНРА MMORPG

MMOG (Massively Multiplayer Online Game – глобальная многопользовательская онлайновая игра)... Для кого-то эта аббревиатура означает нечто большее, нежели название одного из самых прогрессивно развивающихся направлений интерактивных развлечений. Некоторые люди буквально живут «по ту сторону монитора». Ни один другой жанр не способен так сильно и крепко опутать человека, полностью вырвать его из реальности. Впрочем, не стоит отождествлять глобальные онлайновые проекты с какой-то разновидностью опасного наркотика. У них есть и множество плюсов, о которых мы обязательно расскажем. Однако MMOG, как говорится, дело тонкое, требующее особого подхода и достаточной подготовленности. Если ты захочешь когда-нибудь окунуться в безбрежный мир Massively Multiplayer Online Games, наш материал станет лучшим пособием для комфортного старта.

НАЧАЛО БОЛЬШОГО ПУТИ

В данной статье мы расскажем тебе обо всех аспектах MMOG, а также детально рассмотрим наиболее популярных представителей этого направления. Но, прежде всего, ознакомься с историей развития глобальных онлайновых игр. Несмотря на то, что MMOG считается одним из самых молодых жанров, его зарождение началось более четверти века назад – с MUD (см. расшифровку этого понятия во врезке рядом), многопользовательских текстовых RPG. Долгое время жанр находился в застое, пока в середине 90-х годов прошлого столетия не вышли первые полноценные MMORPG – ***Meridian 59*** и ***Ultima Online***. На этих проектах мы и сфокусируем твое внимание.

ТЕКСТОВЫЕ ИГРЫ

Считается, что онлайновые игры зародились, страшно сказать, в начале весны 1979 года, когда учащиеся Эссекского Университета (находится в Англии) **Рой Трабшоу** (Roy Trubshaw) и **Ричард Бартл** (Richard Bartle) начали разработку первого MUD'а.

Мысль о создании собственного проекта появилась у них после знакомства с текстовой адвенчурой ***Zork*** – примерно в тот же период они услышали историю об игре, в которой одновременно могли принимать участие два человека.

Парни незамедлительно приступили к работе. С программированием у них все было хорошо, нужно было лишь отыскать подходящий компьютер (а в те времена компьютеры являлись большим раритетом). К счастью, нужный агрегат – DECsystem 10s – быстро нашелся в лаборатории университета. Процесс, как говорится, пошел. Уже через два года ***British Legends*** (именно так называлось дебютное творение Бартла и компании) стала пользоваться ошеломляющей популярностью в английских сетях CompuNet, а позже – и в американской системе Compuserve. Для особо интересующихся: ознакомиться с «Легендами Британии» можно и сейчас, достаточно лишь зайти на сайт british-legends.com.



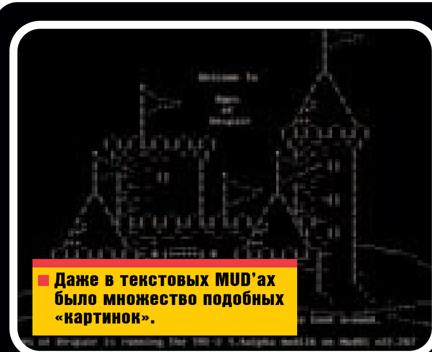
Суперкомпьютер DECsystem 10s. Изобретен в далеком 1967 году.

Геймеры в самых первых MUD'ах занимались тем же, чем и в настольных ролевках: создавали и наделяли способностями своих персонажей, в обличии героев исследовали мир, сражались с монстрами, собирали сокровища и накапливали опыт. Все это было бы не так интересно, если б участники игры не могли общаться и взаимодействовать друг с другом.

MUD'ы нашего времени здорово отличаются от своих предков, однако базовые принципы остались прежними: общение, обучение и моделирование различных игровых и жизненных ситуаций.

Как это все работает: игрок попадает в некое ограниченное пространство (например, в комнату) и получает его текстовое описание. Используя клавиши или попросту набирая команды, он может перемещаться, выполнять простые действия, переговариваться с другими пользователями. К примеру, для осуществления движения в командной строке надо было набирать: north, south, east, west, up, down. Во время боя приходилось использовать команды kill, kick, backstab, cast, attack. Во времена царствования MUD'ов появились и другие часто используемые сейчас термины вроде skill, experience, mobs.

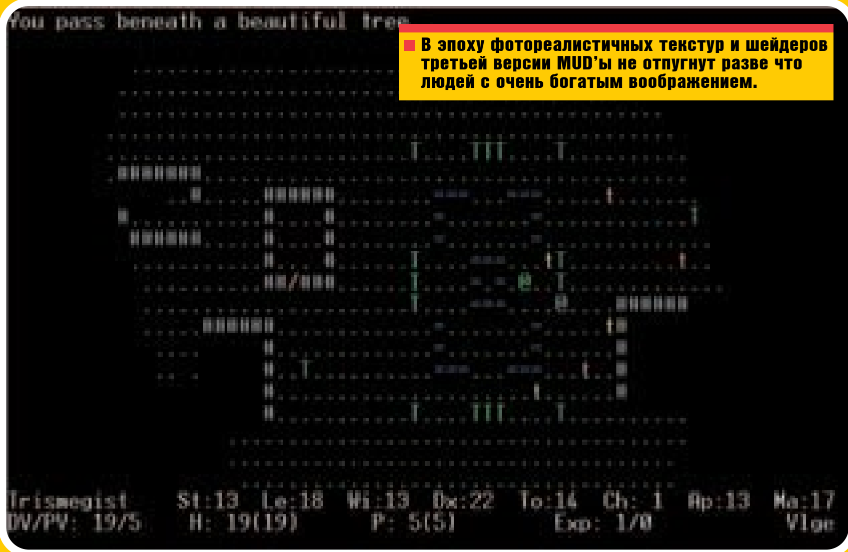
Что в подобных играх привлекало и до сих пор притягивает людей? Во-первых, в отличие от обычных компьютерных проектов, мы «живем» в постоян-



Даже в текстовых MUD'ах было множество подобных «картинок».

M?U?D?

В оригинале MUD расшифровывалось как «Multi-User Dungeon» (дословно – «многопользовательское подземелье»). Со временем появились еще два популярных варианта расшифровки этой аббревиатуры: «Multi-User Dimension» («многопользовательский массив»), «Multi-User Dialogue» («многопользовательский диалог»).

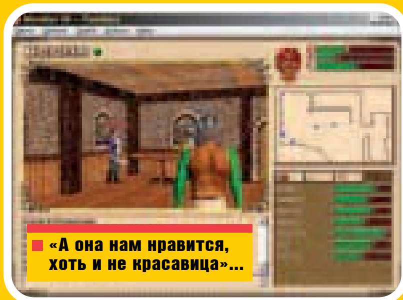


В эпоху фотореалистичных текстур и шейдеров третьей версии MUD'ы не отпугнут разве что людей с очень богатым воображением.

но изменяющемся мире, где время не останавливается при выходе из игры. Во-вторых, практически полное отсутствие графики способствует минимальному расходованию трафика – тебе хватит даже дедушкиного модема! В-третьих, абсолютное большинство MUD'ов бесплатно.
Но вернемся к истории. Технологии становились все совершеннее, а вместе с тем – доступнее для среднего потребителя. И вот, спустя почти пятнадцать лет после появления «Британских Легенд», выходит первый графический MUD – Meridian 59. Об этой игре мало кто вспоминает, однако именно она была первопроходцем и предопределила развитие всего жанра в целом.

РЕВОЛЮЦИЯ

Разработчики «Меридиана» даже не догадывались, что навечно впишут свои имена в историю развития компьютерных игр. Братья **Эндрю** и **Кристофер Кирмс** (Andrew & Christopher Kirmse) начали работу над дизайном и кодом Meridian 59 в далеком 1994 году. Летом 1996 года проект достиг стадии бета-тестирования и был выложен в сеть. До 27 сентября, когда небезызвестная компания-издатель **3DO** начала


«А она нам нравится, хоть и не красавица»...

коммерческое использование Meridian 59, игра насчитывала свыше 25 тысяч активных пользователей. По отношению к ней впервые стали применяться такие определения, как «Massively-Multiplayer Internet Game» и «3D Persistent World» («широкомасштабная многопользовательская интернет-игра» и «полностью трехмерный мир»).
Вот что думает о «Меридиане» **Раф Костер** (Raph Koster), один из разработчиков: «Конечно, сейчас уже трудно называть Meridian 59 поистине широкомасштабным многопользовательским проектом, поскольку это определяется числом пользователей, которые могут одновременно играть на сервере. Тогдашний лимит теперь кажется просто смехотворным – всего-навсего 250 человек! Однако наше творение стало тем самым камушком, вслед за которым сошла целая лавина игр подобного рода».
А вот слова **Рика Фогеля** (Rich Vogel), ныне вице-президента отдела разработки продуктов **Sony Online Entertainment**, в то далекое время занимавшего пост продюсера **3DO Studios**: «Я думаю, Meridian 59 опередил свое время. Это была первая полноценная Интернет-игра – остальные проекты с приличной графикой не обладали столь мощной сетевой составляющей. По сути, мы создали графический MUD. В то время наше творение привлекло огромное количество публики. Я даже могу сказать, что на каждом из двенадцати игровых серверов находилось по 250 человек онлайн круглосуточно. Конечно, сейчас сия цифра кажется несерьезной, однако тогда это считалось настоящим аншлагом. Многое из того, что мы придумали для «Меридиана», впоследствии стало использоваться и в других играх – и экономическая модель, и система появляющихся апдейтов, и даже пресловутый текст над головой. Также мы внедрили много интересных опций в движок (признаемся честно, он был псевдотрехмерным), которых никто и никогда до нас не использовал в онлайновых играх: чат, интерфейс экипировки героя, индивидуальная настройка характеристик создаваемого персонажа, полноценная онлайн-поддержка. В то время ежемесячная абонентская плата составляла почти $10. Были ли мы успешнее ***Ultima Online***? Нет. У нас было всего 12 тысяч подписчиков».
Тем временем в Южной Корее появилась еще одна многопользовательская коммерческая игра – ***Nexus: The Kingdom of the Winds***, за основу которой взят одноименный MUD **Джека Сонга** (Jack Song). Этот двухмерный аниме-проект стал продолжением эксперимента в области MMORPG – когда жанр еще только находился в процессе формирования. Игра вышла значительно позже Meridian 59, но успех ее был куда значительнее – целый миллион подписчиков в Корее и Тайване! По тем временам просто фантастический показатель. Возможно, это число могло быть раза в два больше, попади «Нексус» в сегодняшний Китай. Успех проекта был обеспечен не только новизной жанра, но и закрученным сюжетом, в основе которого лежала корейская мифология.


Довольный жизнью Раф Костнер.

РАФ КОСТНЕР
Занимается разработкой игр с 1977 года. Еще в школе он увлекался программированием на Atari, предопределив тем самым свою карьеру. Много играл в *Dungeons & Dragons* и другие настольные ролевые системы, пока в 1992 году не получил первую работу «по профилю» – ему было поручено заниматься дизайном игрового мира для одной из игр Origin System. В 1996 году Раф присоединился к команде разработчиков *Meridian 59*, а к 1997, уже в роли разработчика кода и дизайнера *Ultima Online*, снова оказался в стенах компании Origin. Сейчас этот человек является одним из ведущих сотрудников Sony Online Entertainment.


Эй, тут моя голова мимо не пробегала?

Несмотря на более чем скромную статистику Meridian 59, первый блин вышел далеко не комом. Более того, коммерческий успех проекта (пусть и не особо ошеломляющий) предопределил начало экспансии онлайн-развлечений. Дело становления жанра MMORPG продолжила незабвенная Ultima Online, которая вывела многопользовательские игры на новый качественный уровень.

ВЫСТРЕЛ В ВЕЧНОСТЬ

Детище **Ричарда Гэрриотта** (Richard Garriott) – Ultima Online – стало своеобразным шаблоном для всех последующих игр этого жанра. Менялась графика, классы персонажей, особенности боевой системы и прочие элементы, однако заложенный Гэрриоттом базис наличествует в каждом многопользовательском проекте.
Релиз игры состоялся 26 сентября 1997 года и ознаменовал собой следующий виток MMO-эволюции.
В то время изометрический вид поражал даже искушенных геймеров. Псевдотрехмерность оживляла мир иг-

РИК ФОГЕЛЬ
Рик Фогель – вице-президент Sony Online Entertainment. Занимается созданием игр уже 15 лет. Карьеру разработчика онлайн-проектов он начал с *Meridian 59*. Однако уже в 1997 году Фогель покинул 3DO и присоединился к компании Origin, создавшей *Ultima Online*. Там он занимался дизайном игрового мира, кодом и менеджментом игры. В 2000 году перешел в SOE на должность исполнительного директора. Благодаря его стараниям в 2003 году свет увидела *Star Wars Galaxies*, а позже – и все ее последующие адд-оны.



РИЧАРД ГЭРРИОТТ

Никнейм «Lord British» Ричард взял еще во времена своего студенчества. Первую игру он создал в 1979 году (Rogue RPG *Akalabeth* для платформы Apple II) и, неплохо заработав на ней, продолжил свое обучение в университете. Его первым и наиболее плодотворным местом работы стала компания Origin, где мистер Гэрриотт заслужил отличную репутацию, как создатель легендарной серии *Ultima*. Позже герой нашего повествования перешел в Electronic Arts, где занялся околоигровыми вопросами. После того, как EA прекратила разработку *Ultima Online 2*, *Privateer Online* и *Harry Potter Online*, Ричард в 2000 году вместе со своим родным братом организовал студию Destination Games, которая в данный момент активно сотрудничает с NCSoft и занимается созданием многообещающей MMORPG *Tabula Rasa*.



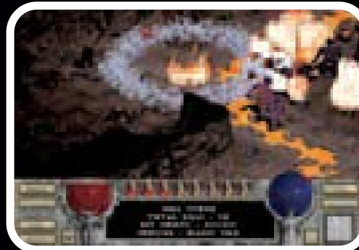
Lord British – повелитель Британии.

ры, делала его более реальным и осязаемым. Кроме того, Ultima Online стала первой игрой, где PvP (player vs. player – сражения между игроками) получило официальную поддержку и даже стимулирование от создателей. Еще одно «пионерское достижение» Ultima – появление GM'ов, которые осуществляли как техническую, так и игровую поддержку от лица разработчиков.



Несмотря на устаревшую графику, в Ultima Online до сих пор играет уйма народа.

Гейм-мастеры вытаскивали игроков на волю, когда те из-за ошибок кода застревали в самых невообразимых местах (эта проблема актуальна и для всех современных MMORPG). Они отправляли в тюрьму ботстеров, макросеров и прочую читерскую нечисть, которая не соблюдала правила сервера. По сути, они



СТРАСТИ ПО ИЗОМЕТРИИ

Спустя два месяца после релиза *Ultima Online* на прилавки магазинов попала Великая и Ужасная *Diablo*. Как оказалось впоследствии, движок «Дьяблы» был необычайно похож на «мотор» UO – там тоже красовалась столь симпатичная изометрия. Кто первым изобрел подобную графическую технологию до сих пор неизвестно.

одновременно сочетали в себе профессии спасателя, судьи и полицейского. «Ultima Online – великая игра», – сказал как-то Ричард Гэрриотт. «Только великая игра может собрать 200 тысяч игроков по всему миру», – вторил ему Рик Фогель.

Коммерческий успех проекта превзошел все ожидания. Сравнивая количество своих подписчиков с 12 тысячами пользователей Meridian 59, Origin считала, что покорила мир. Правда, через несколько лет балом стали править уже другие проекты, однако UO со своей миссией справилась на все сто: она направила развитие жанра в правильное русло и, что немаловажно для ее создателей, обеспечила им превосходную репутацию и безбедную старость.

Большинство проблем разработчики решали достаточно оперативно. Исключение составила ситуация с закоренелыми и вконец охамевшими плеер-киллерами, из-за которых, в основном, страдали новички. Однако стоило Origin ограничить возможности PvP, как игра потеряла массу подписчиков. Как оказалось впоследствии, именно ради этого элемента геймплея многие ветераны каждый месяц отстегивали свои кровные денежки в счет абонентской платы.

Но, как бы там ни было, король не умер, а живет и здравствует до сих пор. EA даже периодически потчует фанатов новыми адд-онами. Что лишний раз доказывает жизнеспособность гениальной концепции Ultima Online.

КТО НА НОВЕНЬКОГО?

Но не одной «Ультимой» живет человечество. В дальнейшем вышло множество отличных игр, таких как ***Lineage***, ***EverQuest***, ***Dark Age of Camelot***, ***Ragnarok***, ***World of Warcraft***. О большинстве из них мы расскажем в третьей части этого материала – своеобразном MMORPG-дайджесте. Однако основная суть «доработок» новых проектов сводилась к шлифовке графики и привнесению отдельных, незначительных особенностей в геймплей. MMORPG – один из самых перспективных жанров, темпы развития которого растут каждый год в геометрической прогрессии. Но на самом деле все это – только начало долгого пути, который положили простые текстовые MUD'ы.



«По горам, по лесам, нынче здесь, а завтра – там»...



Что нам стоит дом построить?



С ЧЕГО НАЧАТЬ?!

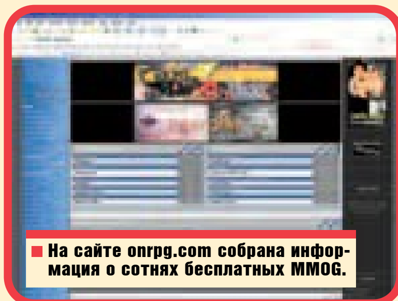
В этой части статьи мы расскажем тебе о том, как не запутаться в разнообразных онлайновых проектах, какими ресурсами надо располагать для комфортной игры, а также поведаем о множестве нюансов, которые влияют на выбор той или иной MMOG. Даже если ты неплохо знаком с этим молодым и активно развивающимся жанром, все равно наш материал будет тебе полезен.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Прежде чем выбирать ту или иную MMOG, необходимо обзавестись мощным компьютером и хорошим интернет-соединением. Последнее особенно важно: ведь параметры в настройках, влияющие на производительность машины, можно снизить до минимума, а вот канал в глобальную сеть, как говорится, самое уязвимое место...
Взглянув на минимальные системные требования любой популярной (подчеркиваю это слово) MMOG, умножай их в уме на полтора. Нередко бывает так, что в одном месте (чаще всего – в виртуальном городе) собираются сотни героев. Слабенькая тачка буквально начинает трещать по швам, когда в кадре появляется такое количество моделей персонажей. Моментально возрастает нагрузка на процессор, видеокарту и оперативную память, а также начинаются лаги («тормоза» интернет-соединения). Заявленные разработчиками требования верны исключительно для малозаселенных серверов, но со временем все они набиваются под завязку (если игра популярна). В идеале, для современных MMOG необходима следующая конфигурация: процессор 2.5Ghz, 1Gb RAM, видео на 128 Mb. Интернет-соединение должно быть не ниже 128 к/бит (а вообще, чем выше – тем лучше).
С обычным модемом (56 к/бит) можно рассчитывать только на игру в не особо требовательные бесплатные MMORPG, а также в браузерные ролевки (про которые мы обязательно напишем отдельный материал). Огромная «библиотека» халявных онлайновых игрушек расположена по этому адресу: **www.onrpg.com**. А более серьезным проектам мы посвятили третью часть этой **«Темы номера»**.
Отметим, что высокая скорость коннекта – еще не гарантия того, что все будет хорошо. Порой на модеме игра



■ В World of Warcraft показатель пинга отображается в отдельном окошке.


■ На сайте onrpg.com собрана информация о сотнях бесплатных MMOG.

идет лучше, чем на выделенке (правда, такое положение дел – скорее исключение, чем правило). Причина – нестабильная работа провайдера или «подвешенность» большого числа пользователей на один и тот же канал. В любой многопользовательской игре есть показатель пинга (интервал между отправкой и получением пакетов информации) – по нему можно точно сориентироваться, насколько качественно твое соединение. Чем он ниже, тем лучше. Отлично, если пинг не превышает сотню. В диапазоне 150-600 можно играть, но лаги будут появляться довольно часто. При более высоких значениях тебя ожидают сплошные тормоза.

КРИТЕРИИ ВЫБОРА ИГРЫ

Тебе необходимо понять – чего именно ты ждешь от онлайновой игры. К чему больше лежит душа – к классическому фэнтези или к научной фантастике (science-fiction games или просто sci-fi)? Хочешь ли ты исследовать просторы сказочного мира и убивать орды монстров? Или же жаждешь сражаться с другими геймерами? И если отличить фантастику от фэнтези сможет любой человек, то разобраться с геймплеем многопользовательских проектов не так-то просто, он требует особого внимания.
Все MMOG делятся на две основные категории: Player versus Environment (PvE) и Player versus Player (PvP).


■ Anarchy Online была первой научно-фантастической MMOG.

Player vs. Environment

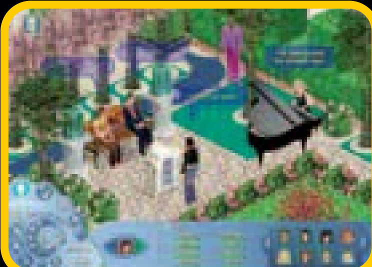
Игры этого жанра больше всего похожи на классические однопользовательские ролевые игры: геймеры получают квесты у NPC, исследуют мир и «валят» многочисленных врагов (которыми управляет компьютерный интеллект). Вообще, в PvE-проектах прокачка персонажей осуществляется исключительно путем истребления супостатов и выполнения заданий. С другими игроками можно общаться, торговать, объединяться в группы, но драться с ними нельзя. Не потому, что запрещено, а просто нет такой возможности. PvE – идеальный выбор для тех, кто только начинает свое знакомство с MMOG. В таких проектах игровое сообщество обычно очень дружелюбно, поскольку здесь люди не соревнуются, а сообща выполняют какие-то глобальные задачи.


■ Dungeons & Dragons Online: Stormreach – одна из лучших PvE-игр на сегодняшний день.

Player vs. Player

Все то же самое, что и в PvE, только у геймеров есть возможность убивать друг друга (ради получения опыта, вещей погибшего или просто от нечего делать). Стоит с особой осторожностью подходить к тем играм, где PvP-элемент практически ничем не регламентируется (пример – ***Shadowbane*** и множество корейских MMOG). На твоего персонажа могут напасть где угодно (кроме городов – во всех онлайновых проектах это особые зоны, где запрещены какие-либо проявления агрессии). Для новичков такие проекты – не лучший выбор. Поначалу надо разобраться со всеми премудростями MMOG в спокойной обстановке, а потом уже лезть в пекло.
В большинстве MMOG есть отдельные PvP и PvE-сервера – дабы геймеры сами выбирали, какой стиль игры им больше нравится. В некоторых играх есть также RP-сервера (Role-Playing), где геймеры обязаны отыгрывать выбранную роль. Но это уже другая песня...


■ Shadowbane: смерть подстерегает игрока повсюду.



MMOG = MMORPG?

Суммарный тираж всех «симсов» составляет десятки миллионов экземпляров, а MMOG «по мотивам» провалилась. Парадокс? Нет, ее сгубило жутко кривое исполнение.
«Мы говорим MMOG – подразумеваем MMORPG!» Многие люди даже и не догадываются, что жанр глобальных онлайновых игр представлен не только ролевками, но также экшенами и стратегиями. Правда, они занимают крошечный сегмент рынка MMOG – не более 5% от общего числа. Итак, назовем наиболее значимых представителей нестандартных MMO-ответвлений и даты их релиза.
MMOFPS: *Planetside* (2003), *World War II Online* (2001), *Neocron* (2002), *Huxley* (в разработке).
MMORTS: *Time of Defiance* (2004), *Navy Field* (2006), *Shattered Galaxy* (2001), *Ballerium* (в разработке).
Было множество попыток переносить и другие жанры в онлайн, но почти каждая терпела фиаско – жертв селекции не спасали даже дорогостоящие лицензии. Чего только стоит провал *The Sims Online* и *Need for Speed Motor City Online*. Нельзя утверждать, что только MMORPG имеют шансы на успех. По нашему мнению, главной причиной такого положения дел является нежелание разработчиков думать над новыми концепциями: они лишь на скорую руку переносят однопользовательские проекты на онлайновые просторы. С «MMORPG от рождения» все проще: Гэрриот в свое время создал практически безупречную модель, которой теперь пользуются все остальные игроделы.



■ В мире Dark Eden люди и вампиры уничтожают друг друга с попеременным успехом.

ОСТОРОЖНО! КОРЕЙСКИЕ MMORPG!

Южная Корея – пожалуй, единственная страна в мире, где подавляющее большинство молодежи (как парней, так и девушек) серьезно увлечено компьютерными играми. Особенно – многопользовательскими. Шуточка ли, среди лиц 12-30 лет геймерами являются 65% человек. Корейцы часто побеждают на международных киберспортивных соревнованиях, создают сильнейшие MMOG-гильдии. Также в этой стране существует множество студий-разработчиков, которые выпускают разнообразные MMORPG. К сожалению, качество этих продуктов оставляет желать лучшего (данное утверждение не касается гиганта NCSoft и его хитов). Такое чувство, что эти игры собираются на коленке в обеденный перерыв: интернет переполнен топорными поделками корейского производства. Всего их насчитывается несколько тысяч! Единственный плюс – большинство подобных проектов совершенно бесплатно. Но кидаться на такую халяву все равно не стоит – будет жалко потраченного времени. Из более-менее пристойных корейских freeware-игр вспоминается лишь диаблоподобный *Dark Eden* (www.darkeden.com/en).

ГДЕ КУПИТЬ?

Предположим, машина у тебя мощная, с коннектом полный порядок и ты определился с выбором MMOG. Отлично! Переходим к очень ответственному моменту – покупке онлайновой игры. Ты вряд ли найдешь нужный товар в ближайшей палатке, торгующей дисками. Приобрести игру можно одним из следующих способов:

1. В крупном магазине

Плюсы: не надо платить за доставку

Минусы: ограниченный ассортимент

Оплата: наличными на кассе

Хорошо, если в твоем городе есть крупный магазин типа **«Союза»**. Правда, в нем ты можешь купить только те игры, которые официально издаются в России. К счастью, в последнее время многие отечественные компании взялись за дистрибуцию популярных MMOG (***World of Warcraft, EverQuest II, Lineage II, Guild Wars, Ragnarok***), однако что-нибудь типа ***Auto Assault*** (читай ревью в этом номере) или ***Dark Age of Camelot*** ты там не найдешь.

2. Заказать через интернет

Плюсы: удобно, покупка любой игры в любой комплектации

Минусы: долго ждать, переплачиваешь за доставку

Оплата: наличными на почте или кредитной картой

В интернет-магазинах можно найти все, что тебе нужно. В том числе, и оригинальные версии игр, которые распространяются в России (быть может, тебе не нравится отечественная комплектация товара), а также всевозможные Collector's Edition – коллекционные издания с различными бонусами. Но учти – за доставку придется доплачивать минимум $10 (тарифы разнятся в зависимости от способа доставки и твоего месторасположения), а также ждать неделю-другую, пока придет посылка (если, конечно, ты не сделаешь заявку на срочный заказ, но это влетит в копеечку). По возможности старайся избегать так называемую air-mail-доставку (воздушной почтой) – может произойти так, что твой товар затеряется где-то в дороге, и ответственности за это никто не понесет. Советуем пользоваться услугами проверенного магазина – **www.gamepost.ru**.

3. Купить ключ через интернет

Плюсы: удобно, быстро, дешево

Минусы: самая минимальная комплектация

Оплата: по кредитной карте

Выбранная MMOG отсутствует на прилавках, а ждать заказа из Интернет-магазина нет мочи? Тогда этот вариант для тебя! На сайте игры ты приобретаешь ключ доступа по кредитной карте. Все, что остается сделать, – скачать дистрибутив проекта (или взять у друга) и ввести купленный серийник. Правда, в таком случае ты лишаешь себя «декоративного» удовольствия в виде красивой коробочки, книжки-руководства и рекламных буклетиков. Впрочем, если для тебя все это – мишура, смело выбирай данный способ. К тому же, покупка игры в такой «комплектации» стоит несколько дешевле коробочного варианта.

СПОСОБЫ ОПЛАТЫ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ

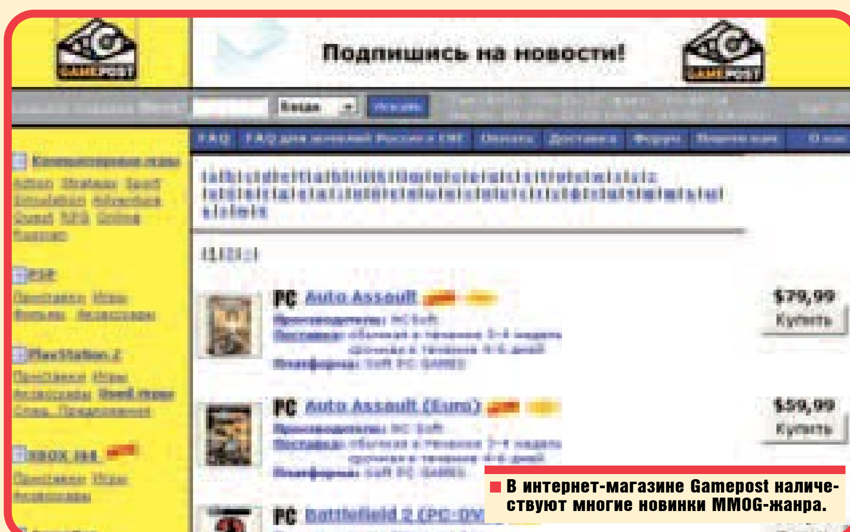
Большинство серьезных MMOG требует внесения ежемесячного абонентского платежа – в среднем порядка $13. Опишем два наиболее популярных способа оплаты игрового времени.

По кредитной карте

Самый оптимальный вариант. Быстро и удобно. Учти, что карта не должна быть дебетовой (типа **Visa Electron**, которую обычно заводят студентам). Если у тебя нет карточки – не беда, ее оформление отнимет лишь нескольких дней и около $15 (сумма ее годового обслуживания). Ты сам выбираешь количество проплаченных месяцев.



■ Способ оплаты по кредитной карте наиболее быстрый и удобный.



■ В интернет-магазине Gamepost наличествуют многие новинки MMOG-жанра.



Единая карта оплаты игрового времени в Planetside и обоих EverQuest.

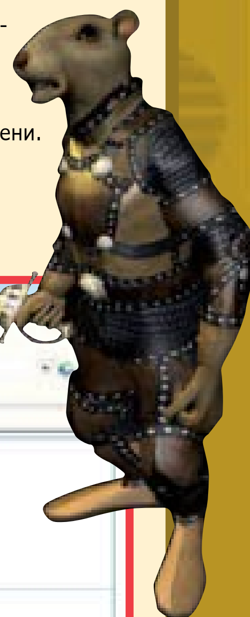
По prepaid-картам
Специальные карты оплаты игрового времени. Их принцип действия такой же, как и у карт экспресс-оплаты сотовой связи. Ищи в сетях крупных магазинов или заказывай их доставку через Интернет (оплата наличными на почте). Единственный недостаток этого способа – карты всегда стоят дороже своего номинала (порой накрутка может доходить до 30%).

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ИГРА НЕ ПОНРАВИЛАСЬ?

Никто заранее не может быть уверен в том, что выбранная игра ему полюбится (или со временем не надоест). Откладывать коробку на дальнюю полку и оплакивать потраченные деньги – не наш метод! Самый лучший способ – продать свой аккаунт или обменять его на ключ к другой MMOG. Связываться с другими геймерами на форумах чревато, поскольку тебя с высокой долей вероятности могут «кинуть». Чтобы застраховать себя от неприятностей, советуем пользоваться услугами специализированных сайтов. На них ты можешь обменять, купить или продать все, что угодно: аккаунт, карту оплаты и даже игровую валюту. Сайт-посредник требует лишь незначительный процент от сделки. Советуем зайти на **www.gamegarant.ru** – один из лучших порталов.

К КОМУ ОБРАТИТЬСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ?

Столкнувшись в игре с какой-то проблемой, не стесняйся обращаться за советом к другим игрокам. Главное не перегибать палку: никто не любит, когда за ним носится приставучий новичок и задает кучу вопросов. Следует также учитывать, что во всех наиболее популярных MMOG (исключения составляют азиатские проекты и версии проектов, выпущенные для конкретной страны) геймеры общаются на английском языке. Однако выуживать всю необходимую информацию из других людей – дело долгое и неблагодарное. Куда лучше залезть на форум игры и найти нужные сведения там (или создать новую тему, если в уже существующих ты не обнаружил ответов на свои вопросы).
Также в интернете полным-полно русскоязычных фэн-сайтов по той или иной игре, где информации не меньше (а порой даже и больше), чем на страницах официального ресурса. Лидером среди отечественного MMO-сообщества является портал **www.goha.ru**. Он включает множество подсайтов, посвященных наиболее популярным онлайновым проектам последнего времени.



Форумы на «Гохе» – самое популярное место общения всех российских поклонников MMOG.

ГИЛЬДИИ

В MMOG люди часто объединяются в группы: сообща выполнять квесты и рубить монстров намного проще, чем в одиночку. Рано или поздно многие игроки решают вступить в определенную гильдию (или создают собственную). По сути, гильдия – это сообщество открытого или закрытого типа, члены которого объединяются по интересам, по национальному признаку и/или для выполнения определенных задач. Участники подобных альянсов всячески поддерживают друг друга: делятся вещами, помогают в прокачке, обмениваются ценной информацией. Но не думай, что тебя примут с распростертыми объятиями в любое сообщество. Во-первых, ты должен отвечать определенным требованиями (как правило – располагать высокоуровневым персонажем определенного типа), а во-вторых, нужно уметь не только получать блага, но и отдавать что-либо взамен. У каждой приличной гильдии есть строгая иерархия, свой устав и сайт. Легче всего отыскать подходящее сообщество на официальном сайте игры – обычно разработчики выделяют для рекламы объединений специальную ветку на форуме. Кроме того, советуем заглянуть на уже упомянутый ресурс goha.ru – там также представлено немало гильдий.



■ Guild Wars: Factions. В этой игре создавать гильдии просто необходимо.



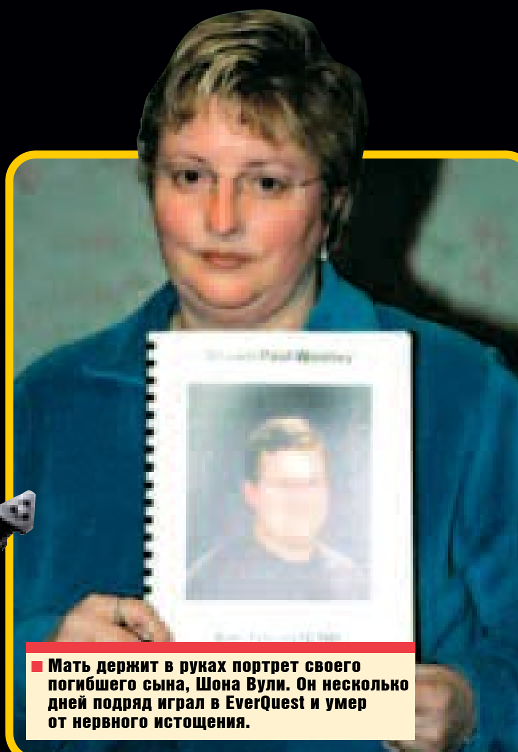
■ Карта мира World of Warcraft. На каждом таком острове поместится как минимум пара Сиродиилов.

ПЛЮСЫ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

1. Приходится много общаться на английском – волей-неволей ты станешь лучше понимать международный язык.
2. В популярных MMOG всегда есть, чем заняться. Разработчики с завидной периодичностью выпускают аддоны к своим творениям, проводят в играх различные «ивенты» (от англ. event – заранее спланированные события, вроде празднования Нового Года и т.д.), обогащают проект новыми особенностями, выпуская патчи.
3. Миры большинства MMOG огромны. Вселенная любой среднестатистической MMORPG превышает по размерам даже Сиродиил из *The Elder Scrolls 4: Oblivion*.
4. Ты знакомишься и общаешься с интересными людьми.
5. Взаимодействовать с живыми игроками намного интереснее, чем с компьютером. Никогда не знаешь, чего ждать от человека.

МИНУСЫ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

1. На MMOG тратишь намного больше денег, чем на обычные игры. И хорошо, если б дело ограничивалось только покупкой дистрибутива и внесением абонентской платы. Частенько появляется соблазн приобретать игровую валюту (или предметы) за реальные деньги.
2. В большинстве онлайновых проектов нет какой бы то ни было конечной цели.
3. Есть вероятность «подсесть» на MMOG, как на наркотик: некоторые индивиды забывали обо всем на свете, увольнялись с работы, разводились с супругами… И все для того, чтобы ничто и никто не мешал им играть.
4. Онлайновые проекты отнимают уйму свободного времени. В день нужно тратить как минимум два-три часа на игру.
5. В MMOG надо серьезно вникать, изучать массу информации. Просто так, с кондачка, не получится достичь высот.

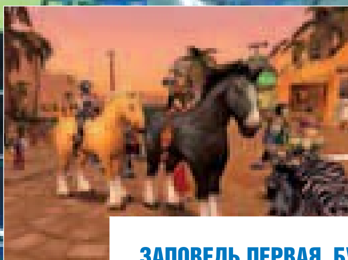


■ Мать держит в руках портрет своего погибшего сына, Шона Вули. Он несколько дней подряд играл в EverQuest и умер от нервного истощения.



6 ЗАПОВЕДЕЙ НУБА

Многие новички в MMOG часто забрасывают игру по одной простой причине – им кажется, что более опытные геймеры их притесняют. Особенно это касается PvP-проектов, где одни персонажи могут убивать других. Но не стоит думать, что причины всех угнетений кроются в дурном нраве обладателей высокоуровневых героев. Зачастую сами новички ведут себя вызывающе, чем злят даже очень спокойных игроков. В этой статье мы расскажем тебе о правилах хорошего тона в MMOG – придерживайся их, и у тебя не возникнет никаких проблем.



1 ЗАПОВЕДЬ ПЕРВАЯ. БУДЬ СКРОМНЕЕ.

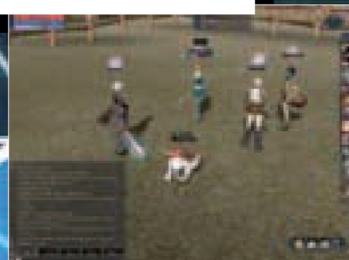
Итак, ты – новичок (в MMOG неофитов зовут «нубами», от англ. newbie), который совсем недавно подключился к игре. Подобных тебе людей хватает, и вам стоит держаться вместе: объединяться в группы, сообща выполнять квесты, уничтожать монстров… Не набивайся в команду к высокоуровневым персонажам – они этого не любят. Даже если ты хорошо знаком с теорией и на все сто уверен, что у тебя все получится. Что позволено Юпитеру, то не позволено быку. В лучшем случае услышишь вежливый отказ, в худшем – получишь по шее. Не гони лошадей – со временем ты сам станешь прожженным профи, который будет набирать отряд из себе подобных.

2 ЗАПОВЕДЬ ВТОРАЯ. НЕ МЕШАЙ ДРУГИМ.

Постигая мир любой MMOG, ты постоянно сталкиваешь с новыми проблемами. Помни – других игроков мало волнуют твои трудности. Не стоит засыпать первого попавшегося геймера десятками вопросов, если поначалу он с охотой тебе отвечает. У каждого человека есть свой предел терпения. Забудь об однопользовательских играх, где главгерой является «центром вселенной». В MMOG каждый персонаж – главный.

Практически вся нужная информация может быть найдена на форуме официального сайта, фанатских страничках, на уже не раз упомянутом русском портале goha.ru.

Кроме того, в популярных онлайновых проектах встречаются волонтеры – люди, которые за скромную плату (в виртуальных деньгах, реже – безвозмездно) готовы помогать новичкам советом и водить их на «экскурсии» по виртуальному миру. Смело обращайся к ним – они в открытую рекламируют свои услуги на городских площадях. Практика волонтерства особенно развита в MMOG старой школы: *Ultima Online*, *EverQuest* и др.



ЗАПОВЕДЬ ТРЕТЬЯ. НЕ КЛЯНЧИ.

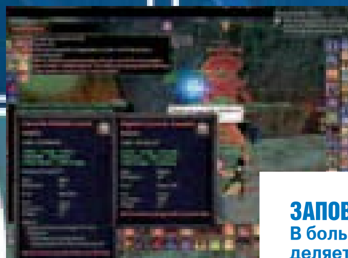
Многих раздражают попрошайки. Но почему-то некоторые личности забывают, что клянчить в игре так же некрасиво, как заниматься этим в метро или на улице. Персонажи, которыми управляют другие геймеры, – это не NPC из обычных RPG, которых надо «разводить» на деньги и вещи. Даже у соратников по группе не стоит выпрашивать предметы – всегда предлагай что-то взамен. Только когда вы будете достаточно знакомы (например, ваш отряд каждый вечер отправляется на зачистку подземелий), можешь спросить у напарника какую-либо штуковину. Но не забывай – иногда тоже надо чем-то делиться (особенно тем, что тебе не нужно, а товарищу пригодится).

3



ЗДЕСЬ РУССКИЙ ДУХ...

Так уж сложилось, что российских игроков недолюбливают практически во всех онлайновых играх. Все дело в менталитете наших соотечественников. Попав в любую MMOG, многие россияне ведут себя в высшей степени бестактно: клянчат, понтуются, тырят лут… В общем, нарушают все приведенные в этой статье заповеди. Среди западных поклонников MMOG широко распространена фраза: «узнай сервер, на котором больше всего русских, и смело подключайся к любому другому». Как видишь, гордиться здесь нечем. Если не хочешь подливать масла в огонь русофобских высказываний, придерживайся изложенных нами постулатов.



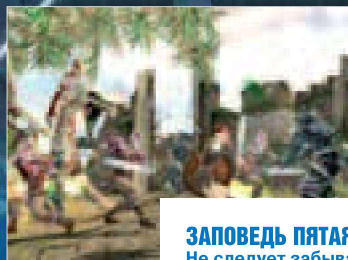
4

ЗАПОВЕДЬ ЧЕТВЕРТАЯ. НЕ УКРАДИ.

В большинстве MMOG лут (найденное добро) распределяется между участниками партии случайным образом – чтобы никому не было обидно. Но в некоторых играх действует система открытого набора – каждый волен взять любой предмет. Обычно игроки между собой договариваются – что и кто берет. Тем не менее, некоторые хватают все подряд. Таким людям делают предупреждение и просят вернуть вещи в «общак». Если воришки откажутся это сделать или инцидент повторится, их с позором выгонят из группы. Некоторые индивиды «профессионально» занимаются кражей лута: вступают в команду, играют в ней некоторое время, а потом срывают куш при первой же возможности и скрываются. Этих геймеров ждет незавидная участь – пройдет пару недель (а, может, и дней) и их вообще перестанут брать в какой-либо отряд. Ведь дурная слава распространяется со скоростью лесного пожара.

КРАТКИЙ РУССКО-ОНЛАЙНОВЫЙ СЛОВАРИК

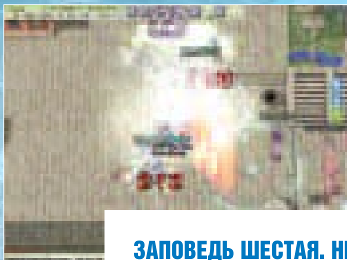
АККАУНТ, АКК (ACCOUNT) – учетная запись пользователя, которая дает право доступа в игру.
БАФФ (BUFF) – заклинание/способность, увеличивающее параметры персонажа.
ДОНЖОН (DUNGEON) – подземелье.
ИНСТАНС (INSTANCE) – боевая зона, в которой игрок (или команда) не может повстречать других геймеров.
КРАФТИНГ (CRAFTING) – создание вещей игроками.
ЛУТ (LOOT) – предметы (в том числе и деньги), выпадающие из ящиков, а также убитых игроков и монстров.
МОБ (MOB) – монстр.
ПАУЭРЛЕВЕЛИНГ (POWERLEVELING) – процесс быстрого развития персонажа, пользующегося помощью более прокачанных героев.
ПЛЕЕРКИЛЛЕР, ПК (PLAYERKILLER) – геймер, специализирующийся на убийстве других игроков.
СПАВН (SPAWN) – место возрождения персонажей или монстров.
ФАРМИНГ (FARMING) – процесс уничтожения монстров ради прокачки или ради вещей/денег.
ХАЙЛЕВЕЛЫ (HIGHLEVELS) – высокоуровневые персонажи.



5

ЗАПОВЕДЬ ПЯТАЯ. НЕ СВОЕВОЛЬНИЧАЙ.

Не следует забывать о командном взаимодействии. Глава отряда распределяет обязанности между всеми членами группы и координирует их действия. Конечно, и лидер порой ошибается. Если план действий кажется тебе неправильным – скажи об этом. Но ни в коем случае не делай все по-своему, не предупредив соратников. Из-за этого все может полететь к черту, и конечный результат получится еще хуже, чем если бы ты выполнял «ошибочный приказ». Особенно это касается лекарей, ведь от них зависит здоровье всех напарников. Втихаря делая «как лучше», ты рискуешь вылететь из группы.



6

ЗАПОВЕДЬ ШЕСТАЯ. НЕ УБИВАЙ СЛАБЫХ.

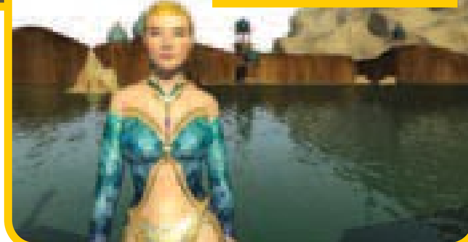
Немного прокачавшись, твой персонаж окрепнет, обзаведется кое-какой броней и сносным оружием. Ты все еще будешь новичком, но отнюдь не зеленым. Но не стоит зазнаваться и нападать на самых «юных» героев ради удовольствия. В толковых MMOG на злостных плееркиллеров налагаются санкции: у них снижаются характеристики, им впаивают штрафы и даже делают на время полностью бесправными – в этот период их может прикончить кто угодно. Не любит народ и так называемых ганкеров, выслеживающих раненых персонажей и добивающих их.

EVERQUEST II

Жанр: *Fantasy MMORPG*
Разработчик: *Sony Online Entertainment*
Издатель: *Sony Online Entertainment*
Издатель в России: *«Акелла»*
Дата выхода: *ноябрь 2004*
Дата выхода версии для России: *декабрь 2004*
Минимальные системные требования: *P-IV 2Ghz, 512Mb RAM, 128Mb Video, 128k-соединение*
Адд-оны: *Desert of Flames, Kingdom of Sky*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$55.99*
Цена версии для России: *$18.99*
Абонентская плата: *$12.95*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте, картами экспресс-оплаты*
Официальный сайт: *http://everquest2.station.sony.com*
Официальный российский сайт: *http://eq2.akella-online.ru/*
Фэн-сайты: *http://www.everquest2.ru*
Время бесплатной игры: *7 дней*
Поддержка кириллицы: *есть*
Оценка Gamerankings: *8.4 – пресса, 7.2 – аудитория*
Оценка «РС ИГР»: *7.5 (№14)*



Куда пойти, куда податься? Кругом столько всего интересного...


Графика в EQ2 все еще великолепна.

Честно говоря, порой нас мучают угрызения совести за то, что в свое время мы не поставили ***EverQuest II*** оценку на балл-полтора выше. С момента релиза минуло почти два года, а второй «Эверквест» ничуть не состарился!
Игра понравится как прожженным фанатам MMORPG, так и тем, кто только-только познакомился с миром онлайновых развлечений. В первую очередь EQII – это фэнтезийная вселенная колоссальных размеров (Норрат), на исследования которой уйдет, по меньшей мере, полгода. Несмотря на ее сказочность, со временем начинаешь верить во все происходящее по ту сторону экрана – в основном благодаря великолепной графике, которая до сих пор остается эталоном жанра.
В EQII всегда есть, чем заняться: можно выполнять тысячи квестов, биться с другими игроками («цивилизованно» на аренах или без каких бы то ни было ограничений на специальных PvP-серверах), изготовлять различные предметы (на наш взгляд, здешняя система крафтинга по всем параметрам обходит оные из проектов конкурентов). Порой возникает желание отправиться в путешествие по просторам Норрата – просто хочется наслаждаться окружающими красотами и искать разные артефакты.
В нашей стране игра издается компанией **«Акелла»** по льготной цене (стоимость этой версии и ее абонентская плата существенно ниже, чем у оригинальной). Отечественные геймеры попадают на специальный российский сервер. Возможно, к моменту выхода данного номера на прилавки магазинов, выйдет полностью локализованная версия EQII – вот уже больше года «Акелла» занимается переводом этой игры.
Но даже если решишь подключиться к одному из западных серверов, ты точно ничего не потеряешь! EQII-коммьюнити – одно из самых дружелюбных, да и служба технической поддержки честно свой хлеб отрабатывает. Рекомендуем прописаться на сервере Runnyeye, где полным-полно наших соотечественников.


Кто к нам с мечом придет, тот по оралу и получит!

WORLD OF WARCRAFT



В первые месяцы после релиза WoW было сложно достать – спрос существенно превышал предложение.



Интересно, девушке не жарко на таком скакуне?..



Жанр: *Fantasy MMORPG*

Разработчик: *Blizzard Entertainment*

Издатель: *Blizzard Entertainment*

Издатель в России: *«СофтКлаб»*

Дата выхода: *ноябрь 2004*

Дата выхода версии для России: *февраль 2005*

Минимальные системные требования: *P-III 1Ghz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 128k-соединение*

Адд-оны: *Burning Crusade (выйдет в октябре)*

Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$49.99*

Цена версии для России: *$45.99*

Абонентская плата: *$12.95*

Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*

Способы оплаты: *по кредитной карте, картами экспресс-оплаты*

Официальный сайт: *http://www.worldofwarcraft.com*

Фэн-сайты: *http://wow.blizzard-rus.ru/ http://www.worldofwarcrafters.ru/ http://wow.ru http://www.worldofwarcraft.ru*

Время бесплатной игры: *10 дней (только для пользователей FilePlanet)*

Поддержка кириллицы: *есть*

Оценка Gamerankings: *9.1 – пресса, 8.5 – аудитория*

Оценка «РС ИГР»: *8.0 (№17)*

Каждое творение **Blizzard** – это шедевр: сбалансированный, интересный, проработанный до мелочей. В игры этой компании хочется играть снова и снова, буквально сразу же после релиза они становятся живой классикой. ***World of Warcraft*** – венец творческой мысли кудесников из «Метели». Долгие годы они корпели над этим проектом и в конечном итоге создали такую игру, которая понравилась миллионам людей по всему свету. Даже тем, кто не то что слова «MMORPG» никогда не слыхивал, но и к компьютеру-то подойти боялся.

Причина такого успеха – гениальная простота. Разобраться в WoW сможет абсолютно любой человек. Боевая составляющая, система прокачки, квесты, PvP-сражения – ничто не вызовет трудностей в освоении. Тем более, «Миру Воркрафта» в интернете посвящено множество сайтов, где подробно рассматривается каждый аспект игры.

В то же время WoW затягивает похлеще зыбучих песков – во многом благодаря глубокому сеттингу Warcraft и морю геймплейных возможностей.

Начиная свое знакомство с игрой, лучше всего создать персонажа на PvE-сервере. Тем самым ты обезопасишь себя от оголотелых плеерkиллеров. Впрочем, драться с другими персонажами там не запрещено – просто если не хочешь участвовать в PvP, не участвуй.

К сожалению, популярность WoW – это палка о двух концах. Среди шести миллионов подписчиков встречаются тысячи не совсем порядочных геймеров: от банальных читеров (Blizzard ежемесячно банит сотни аккаунтов, чьи владельцы подозреваются в использовании кодов) и до откровенных хамов. Горько осознавать, но к последним относятся многие наши соотечественники – «российский» сервер Warsong похож на электричку Москва-Петушки: повсеместно царит наглость, матершина и мошенничество. Даже если ты не силен в английском языке, лучше подключайся к другому рилму. Тем паче, что на момент написания этой статьи Warsong является довольно загруженным сервером (возможно, со временем он несколько разгрузится).

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STRORMREACH

Жанр: *Fantasy MMORPG*
Разработчик: *Turbine Entertainment Software*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в России: *«Акелла»*
Дата выхода: *февраль 2006*
Дата выхода версии для России: *конец 2006*
Минимальные системные требования: *P-IV 1.7Ghz, 256Mb RAM, 64Mb Video, 128k-соединение*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$69.99*
Абонентская плата: *$12.95*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте*
Официальный сайт: *http://www.ddo.com*
Фэн-сайты: *http://www.ddonline.ru*
Время бесплатной игры: *7 дней*
Поддержка кириллицы: *нет*
Оценка Gamerankings: *7.6 – пресса, 7.0 – аудитория*
Оценка «PC ИГР»: *9.0 (№28)*



Мне на тебя дунуть, или сама отсюда уйдешь?

В апрельском номере за сей год мы присудили ***Dungeon & Dragons Online: Strormreach*** звание «Игры номера». В DDO нет простоты и доступности ***World of Warcraft***, красоты ***EverQuest II***, динамичных PvP-сражений в духе ***Guild Wars***.



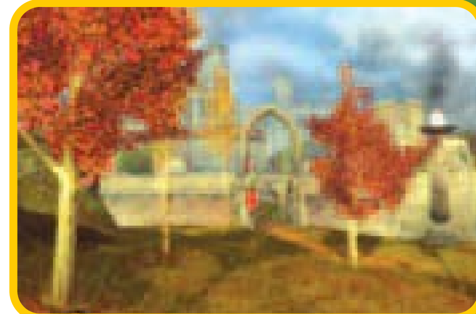
Однако тут есть очень сильная атмосфера и оригинальный подход к выполнению квестов, что перевешивает все недостатки и условности проекта. DDO даже не хочется обзывать словом «MMORPG», ибо творение разработчиков из **Turbine** – это ни что иное, как онлайновое воплощение легендарной настольной системы. Собираясь в тавернах, герои объединяются в группу (хотя недавно в игру были добавлены квесты, рассчитанные на одиночное прохождение, без команды тут особых успехов не добьешься) и отправляются в ближайшее подземелье выполнять задание. Именно в подземелье и именно выполнять. Забудь о многочасовом фарминге монстров на огромных пространствах. Открытых территорий здесь практически нет – одни катакомбы и шахты (не считая сам город-гигант Stormreach), да и за убийство врагов опыт не начисляется. Совсем. Вся экспа идет исключительно за успешное прохождение миссий. Причем большинство из них постренены так, что их вполне можно завершить, даже не вступая в бои. Если в проектах-конкурентах вылазки в неприятельский стан сводятся к тупому мышекликанью, то здесь необходима осторожность, смекалка и четкая координация действий – подземелья битком набиты всевозможными ловушками и головоломками. Признаемся честно, DDO – довольно сложная игра. Чтобы овладеть ее премудростями, надо иметь некоторый опыт в классических RPG (типа ***Baldur's Gate***, ***Neverwinter Nights***) и неплохо разбираться в специфике настольной ***Dungeon & Dragons***. Но как освоишься, затянет по самые уши. Российских игроков в DDO немного. Однако вездесущая **«Акелла»** планирует уже в конце этого года заняться распространением проекта на территории нашей страны – быть может, льготная цена привлечет изрядную долю отечественных геймеров.



В DDO все действие происходит в городе-гиганте Stormreach и его подземельях.

GUILD WARS


Опытный лучник не допустит, чтобы враг подошел к нему близко.




Думаешь, это громила меня победит?! Как бы не так, у меня уровень выше!

Жанр: *Fantasy MMORPG*
Разработчик: *ArenaNet*
Издатель: *NCSoft*
Издатель в России: *«Бука»*
Дата выхода: *апрель 2005*
Дата выхода версии для России: *октябрь 2005*
Минимальные системные требования: *P-III 800Mhz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 56k-соединение*
Адд-оны: *Factions*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$65.99*
Цена версии для России: *$45*
Абонентская плата: *отсутствует*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте*
Официальный сайт: *http://guildwars.com/*
Официальный российский сайт: *http://www.guild-wars.ru/*
Фэн-сайты: *http://www.guildwars.ru/*
Время бесплатной игры: *сплошная халява*
Поддержка кириллицы: *нет*
Оценка Gamerankings: *8.9 – пресса, 8.5 – аудитория*
Оценка «РС ИГР»: *7.5 (№19)*

Guild Wars – идеальный выбор для тех, кто ценит MMORPG только за PvP, но в то же время не хочет сталкиваться с озверевшими плеерkиллерами. Все бои в игре происходят на специальных аренах, участие сугубо добровольное. Всего есть несколько видов сражений, однако они рассчитаны на игру в группе – готовься махать мечом (стрелять из лука, кидаться файерболлами – нужное подчеркнуть) в битвах а-ля «стенка на стенку». На сервере ведется подробная статистика по каждой команде и игроку. Между лучшими из лучших периодически проводятся чемпионаты с ценными вещами в качестве наград.

Правда, для начала тебе придется завершить PvE-кампанию, дабы открыть множество бонусов для PvP-режима. Проходится она за две-три недели максимум – рекордно короткий срок для приличных MMORPG. Кампания скучна и скоротечна, и запоминается она не однообразными квестами, а небывало красивыми пейзажами. Право слово, при таких низких системных требования Guild Wars выдает просто умопомрачительную картинку.

«Войны Гильдий» можно смело рекомендовать новичкам в MMORPG. Российских геймеров в мире GW хватает, причем по большей части они – абсолютно вменяемые люди.

Наконец, о самом главном, самом привлекательном. Если ты хочешь играть в Guild Wars, все, что от тебя требуется, – это скачать клиент из интернета и проплатить аккаунт с помощью кредитной карты. Или же просто купить коробку в ближайшем магазине – этот способ предпочтительнее, поскольку ты избежишь возни с кредитками. Забудь об абонентской плате! Раскошелься всего лишь один раз на 1200 рублей (средняя стоимость лицензионной версии от «Буки») и играй в свое удовольствие, сколько хочешь! Вспоминается сакраментальня фраза классика: «халява, сэр»!

FINAL FANTASY XI (ONLINE)

Жанр: *Japanese MMORPG*
Разработчик: *SquareEnix*
Издатель: *SquareEnix*
Издатель в России: *«Акелла»*
Дата выхода: *октябрь 2003*
Дата выхода версии для России: *декабрь 2004*
Минимальные системные требования: *P-III 800Mhz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 128k-соединение*
Адд-оны: *Chains of Promathia, The Vana'diel Collection, Treasures of Aht Urhgan*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$65.99*
Цена версии для России: *$38*
Абонентская плата: *$12.95*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой*
Способы оплаты: *по кредитной карте*
Официальный сайт: *http://www.playonline.com/ff11us/*
Фэн-сайты: *http://ffonline.ru/*
Время бесплатной игры: *нет*
Поддержка кириллицы: *нет*
Оценка Gamerankings: *8.3 – пресса, 8.0 – аудитория*


Добро пожаловать в анимешный мир FFXI!

В первую очередь ***Final Fantasy XI*** можно порекомендовать поклонникам этой легендарной JRPG-серии. Правда, в «персоналочных» кругах таких людей значительно меньше, чем в стане консольщиков: на PC выходили только седьмая, восьмая и одиннадцатая части. Несомненные достоинства игры – великолепная экономическая модель (за стабильностью которой неустанно следят сами разработчики), море возможностей для занятия крафтингом и сильная сюжетная составляющая. Положа руку на сердце – в дебрях фабулы смогут разобраться лишь фанаты сериала, коим автор этих строк не является. Тем не менее, в FFXI обитает огромное количество людей, находящихся «в теме» – приблудных манчкинов, которые видят смысл игры исключительно в прокачке, здесь практически нет (по сравнению с другими проектами, представленными в этом дайджесте). Порой складывается такое впечатление, что серверы FFXI представляют собой один большой Roleplay-массив, где геймеры неустанно отыгрывают свою роль.


Пернатый, кто ж тебя так общипал бедненького?


Ты будешь смеяться, но по версии SquareEnix, это недоразумение – гном.

Отвлекаясь от выполнения множественных квестов, можно заниматься крафтингом или принять участие в одной из двух разновидностей PvP – они обе добровольны (никто просто так посреди дороги тебя топором не огреет) и рассчитаны на схватки целых команд.
Однако онлайновая «финальная фантазия» – не лучший выбор для новичка в жанре MMORPG. Игроков из России тут ничтожно мало, спрашивать совета у иностранцев бесполезно – хамить они не будут, но и помогать тоже. Поражает и «странное» (мягко говоря) отношение со стороны службы технической поддержки, которая не отличается особой отзывчивостью. Например, один мой знакомый потерял пароль от игры и написал соответствующее письмо спецам из **SquareEnix**. Он разъяснил проблему и предоставил всю дополнительную информацию о своем аккаунте, однако его отправили куда подальше и посоветовали в следующий раз «быть внимательнее».

EVE ONLINE


Не поверишь, но чтобы любоваться такими красотами, достаточно второго «ЖыФорса».

Жанр: *Sci-Fi MMORPG*
Разработчик: *CCP*
Издатель: *CCP*
Дата выхода: *май 2003*
Минимальные системные требования: *P-III 600Mhz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 56k-соединение*
Адд-оны: *Exodus*
Цена оригинальной версии (amazon.com): *$19.60*
Абонентская плата: *$12.95*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте, картами экспресс-оплаты*
Официальный сайт: *http://www.eve-online.com*
Фэн-сайты: *http://www.eve-online.msk.ru/ http://www.eve-ru.com/ http://eve-online.ru/*
Время бесплатной игры: *14 дней*
Поддержка кириллицы: *есть*
Оценка Gamerankings: *7.4 – пресса, 6.7 – аудитория*

В 2003 году сбылась мечта поклонников космических симуляторов (в особенности поклонников «Элиты») – исландская студия **CCP** выпустила ***EVE Online***. И хотя «Ив» – это MMORPG в чистом виде, и spaces-im'ом она может показаться лишь поначалу, однако антураж у игры соответствующий – многочисленные звездолеты бороздят просторы вселенной, их пилоты объединяются в корпорации (местные аналоги кланов), торгуют и воюют друг с другом.

Если ты устал от фэнтези (а то ведь куда ни плюнь, либо в орка, либо еще в какого-нибудь эльфа попадешь) и бесконечных подземелий/замков/гробниц, EVE тебе наверняка понравится. Добротный научно-фантастический сеттинг, огромные пространства для исследований (целые звездные системы) и навороченные космические корабли – вот рецепт успеха от CCP. Кроме того, «Ив» может похвастаться комплексной системой крафтинга и отличной графикой – глядя на скриншоты, думаешь, что перед тобой кадры из высокобюджетного sci-fi кино (и это несмотря на то, что релиз проекта состоялся почти три года назад!).



Уникальная черта EVE, которая выгодно отличает ее от других MMOG, – это структура работы серверов. Все они поддерживают не десятки одинаковых игровых мирков, а один огромный мир – одновременно в онлайне могут находиться порядка 25 тысяч человек (рекорд для MMOG)! При всем при том для нормальной игры достаточно модемного соединения.

EVE Online – одна из тех немногих MMORPG, где сообщество российских игроков считается одним из самых влиятельных. Крупнейшим отечественным гильдиям (Red Alliance, Rage And Terror, Xenobytes) принадлежат одни из наиболее богатых секторов космоса. Они мощны в экономическом, так и военном плане. И что особенно важно, в рядах этих объединений практически нет отмороженных типов или просто ламеров.

Игра не издается в России официально, найти ее сложно даже в интернет-магазинах. Самый простой способ попасть в мир «Ив» – скачать клиент с официального сайта. Сразу отстегивать деньги необязательно – новичок может отыграть пробные две недели.



Варп-двигатели активированы, готовьтесь выдержать перегрузку!

RAGNAROK ONLINE

Жанр: *Japanese MMORPG*
Разработчик: *Gravity Interactive*
Издатель: *Gravity Interactive*
Издатель в России: *«Новый Диск»*
Дата выхода: *август 2002*
Дата выхода версии для России: *август 2005*
Минимальные системные требования: *P-II 450Mhz, 128Mb RAM, 32Mb Video, 56k-соединение*
Цена оригинальной версии (amazon.com): *$19*
Цена версии для России: *200 рублей*
Абонентская плата: *отсутствует*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте*
Официальный сайт: *http://www.ragnarokonline.ru/*
Официальный российский сайт: *http://www.raggame.ru/*
Время бесплатной игры: *халява, сэр!*
Поддержка кириллицы: *есть*
Оценка Gamerankings: *8.2 – пресса, 6.0 – аудитория*


Мир «Рагнарка» до сих пор привлекает миллионы геймеров.

Ragnarok Online – заслуженный ветеран MMOG-фронта. Несмотря на почтенный возраст, он до сих пор пользуется огромной популярностью во всем мире. А когда «Рагнарек» стал издаваться в России официально, в мир Пронтеры хлынули и тысячи наших геймеров. По правде говоря, они и раньше проявляли интерес к RO, но платить за игру на официальных западных серверах никто не хотел – все пользовались услугами пиратских шардов. Со временем **«Новый Диск»** прикрыл большую часть флибустьерских сервисов. Впрочем, поклонники RO мало что потеряли (разве что своих персонажей) – российский сервер бесплатен. К слову, даже коробку с клиентом можно не покупать, если Интернет-соединение позволяет выкачать несколько сотен мегабайт. Хотя сами разработчики говорят, что в ближайшие месяцы введут абонентку (доподлинно известно, что она точно будет меньше стандартных 13$).
Сам RO – это чисто анимешная MMORPG. Заранее определись – не тошнит ли тебя от большеглазых уродцев в причудливых нарядах, волос, раскрашенный во все цвета радуги, и монстров, которые напоминают покемонов-мутантов из Чернобыля. Если антураж игры тебя не отпугивает, то велика вероятность, что она придется тебе по вкусу. С балансом полный порядок, территорий для исследования немного, но они отлично проработаны, PvP-механика нареканий не вызывает. Прибавь к этому низкие требования к компьютеру и коннекту («Рагнарек» запустится даже на тачке моей бабушки!), а также полную доступность. RO полностью переведен на русский язык, да и все обитающие на сервере геймеры общаются на Великом и Могучем. Периодически проводятся различные конкурсы и соревнования – например, недавно стартовала лотерея. Те счастливчики, которые выбьют из монстров выигрышные билетики, будут отправлены в Южную Корею на фестиваль, посвященный «Рагнарку».

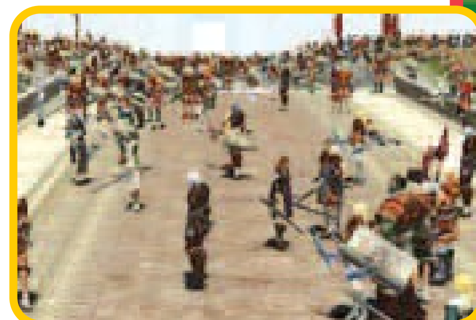

Персонажи в игре абсолютно плоские, а вот сами уровни – трехмерны.



LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE



Мир второй «Линейки» населяет множество неприятных личностей. Чего только стоят «китайские боты», перегружающие сервера своим пребыванием. Редкий житель Поднебесной играет ради удовольствия – в основном, китайцы промышляют продажей виртуальных вещей за реальные деньги. Для этого они денно и нощно находятся в игре и тупо фармят монстров. Все, что их интересует, – очередная крутая шмотка, которая выпадет из какого-нибудь врага. Хватает и отмороженных плееркиллеров – они охотятся за новичками, буквально шага им не дают ступить. А еще есть читеры и разномастное хамье... На наш взгляд, в Lineage II коммьюнити наиболее злобное, неотзывчивое и глупое. Тутошние российские игроки, в большинстве своем, – живой пример для врезки «Здесь русский дух...» из предыдущего материала.
Ежели ты все-таки надумал попробовать себя в Lineage II, подключайся к серверу Teon. Пока что это единственный европейский сервер, к тому же более-менее свободный.





Сражения подобных масштабов – в игре не редкость.

Жанр: *Fantasy MMORPG*
Разработчик: *NCSoft Corporation*
Издатель: *NCSoft Corporation*
Издатель в России: *«Бука»*
Дата выхода: *апрель 2004*
Дата выхода версии для России: *март 2006*
Минимальные системные требования: *P-III 800Mhz, 128Mb RAM, 32Mb Video, 128k-соединение*
Адд-оны: *Chronicles 2-4*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$49.99*
Цена версии для России: *1550 рублей*
Абонентская плата: *$12.95*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте, картами экспресс-оплаты*
Официальный сайт: *http://www.lineage2.com*
Фэн-сайты: *http://www.lineage2.ru/*
Время бесплатной игры: *нет*
Поддержка кириллицы: *нет*
Оценка Gamerankings: *6.3 – пресса, 6.5 – аудитория*

Вот уже два года «линейка» отождествляется с практически неконтролируемым PvP. Игроки могут убивать друг друга где угодно (за исключением городов), гильдии устраивают массовые побоища за обладание очередным замком... Рай для манчкина! PvE-составляющая здесь тоже есть, но абсолютное большинство поклонников ***Lineage II*** ценит игру именно за широкие возможности плееркиллинга. Среди многих MMOG-адептов вообще бытует мнение, что онлайновая RPG без PvP – все равно, что спринтер без ноги. Причем PvP не должен ограничиваться рамками арены (как, например, в ***Guild Wars***). Считаешь так же? Смело отправляйся по адресу, указанному в графе «официальный сайт», и покупай аккаунт. Только заранее ознакомься с нашим мнением по поводу всего этого безобразия. Помни – если что, мы тебя предупреждали.

DARK AGE OF CAMELOT

Жанр: *Fantasy MMORPG*
Разработчик: *Mythic Entertainment*
Издатель: *Vivendi Universal Games*
Дата выхода: *январь 2001*
Минимальные системные требования: *P-II 450Mhz, 128Mb RAM, 16Mb Video, 56k-соединение*
Адд-оны: *Trials of Atlantis, Shrouded Islands, Darkness Rising, Foundations, Catacombs*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$45.99*
Абонентская плата: *$12.99*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой, скачать из интернета*
Способы оплаты: *по кредитной карте, картами экспресс-оплаты*
Официальный сайт: *http://www.darkageofcamelot.com/*
Время бесплатной игры: *14 дней*
Поддержка кириллицы: *нет*
Оценка Gamerankings: *8.7 – пресса, 6.9 – аудитория*


У каждого приличного клана в DaoC есть своя униформа.

По сегодняшним меркам ***Dark Age of Camelot*** – просто динозавр. Однако он и не собирается вымирать! За пять с лишним лет игра обросла сонмом адд-онов, претерпела существенные изменения как в плане механики, так и графики, обрела армию преданных фанатов. События игры разворачиваются в каноническом фэнтезийном мире с уклоном в мифологию скандинавских стран. Многих людей привлекает тот факт, что фэнтези DaoC не разбавлено элементами анимешной тематики (как, например, в ***Lineage II*** или ***Guild Wars***) и не переполнено отсылками к творчеству Толкиена.
Mythic Entertainment первой смогла реализовать массовые сражения между игроками – Realm versus Realm, или просто RvR. В таких боях принимают участие до ста геймеров. В принципе, RvR – главная фишка проекта, за которую DaoC так любят фанаты. Игроки постоянно отвоевывают друг у друга особые территории – римлы. Контроль над ними приносит различные бонусы. С выходом второй «Линейки» многие геймеры перекочевали туда из «Камелота», поскольку в Lineage II тоже возможны массовые побоища (с участием еще большего числа игроков) за право обладания тем или иным замком. Однако в Lineage II полным-полно неприятных заморочек, в первую очередь, связанных с ужасным коммьюнити. Здесь же таких проблем, к счастью, не наблюдается.


Вылитая Жанна Д'Арк!

В DaoC полно классов – у каждой «расы» (мидгардцы, гибернийцы, альбионцы) порядка 15-ти специализаций. Такое многообразие открывает широкий простор для тактики. И не говори, что в «правильной» MMORPG должна быть такая же система прокачки, как, например, в ***Morrowind***, где выбираются не классы, а отдельные характеристики. В наиболее популярных онлайновых ролевках такая практика не применяется, дабы избежать дисбаланса.
Все остальное довольно стандартно: PvP, крафтинг, однообразные квесты по уничтожению толп монстров... Российских геймеров в игре не сказать, чтобы много, но несколько крупных гильдий они все же образовали.


Игра напоминает Oblivion, запущенный на минимальных настройках графики.

CITY OF HEROES



Жанр: *Comics MMORPG*
Разработчик: *Cryptic Studios*
Издатель: *NCSoft*
Дата выхода: *апрель 2004*
Минимальные системные требования: *P-III 800Mhz, 256Mb RAM, 64Mb Video, 56k-соединение*
Адд-оны: *City of Villains*
Цена оригинальной версии (gamepost.ru): *$55.99*
Абонентская плата: *$12.95*
Модель распространения: *покупка коробки с игрой*
Способы оплаты: *по кредитной карте, картами экспресс-оплаты*
Официальный сайт: *http://www.cityofheroes.com/*
Фэн-сайты: *http://www.cohportal.com/*
Время бесплатной игры: *нет*
Поддержка кириллицы: *нет*
Оценка Gamerankings: *8.3 – пресса, 7.6 – аудитория*
Оценка «PC ИГР»: *8.5 (№24)*


Лунный камень, дай мне силу!

C*ity of Heroes* – не совсем обычная MMORPG. Точнее, совсем необычная. В то время как конкуренты ваяли игры в фэнтезийном или научно-фантастическом сеттинге, ребята из **Cryptic Studios** решили взять за основу своего творения комиксы про супергероев. И попали в точку! (Не в пример «одиночному» изометрическому экшену ***Freedom Fighters***, который получился хоть и хорошей игрой, но особой любви среди публики не сыскал). Только в Америке CoH собрала несколько сотен подписчиков. Геймеров, в первую очередь, привлекла возможность создавать персонажей, похожих на известных героев, вроде Росомахи или Человека-Паука. Из-за этого издатель даже судился с **Marvel** – мировым лидером в производстве «рисованных историй», ведь лицензию на популярные образы никто им не предоставлял. К счастью, конфликт разрешился мирно.

Но не одним только антуражем берет CoH! Разработчики сориганальничали и с геймплеем – в игре нет денег, оружия, брони – все это заменяет показатель «славы», которая выдается за выполнение квестов: нужно спасать людей от бандитов, предотвращать ограбления, вызволять заложников. Супергерой может полагаться только на свои способности – согласись, это очень мудрое решение. В CoH есть еще множество интересных фишек (например, строительство баз), благодаря которым этот проект ярко выделяется на фоне толпы шаблонных MMORPG.

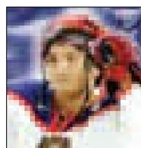
Адд-он ***City of Villains*** таковым по сути не является – это как бы «отражение» мира City of Heroes: геймеры управляют суперзлодеями и совершают различные пакости, а не подвиги в мрачном мегаполисе. Если у тебя есть обе игры, ты сможешь участвовать в битвах между супергероями и суперзлодеями.

Российских гемеров в мире CoH/CoV мало, серверы по большей части населены персонажами американцев (что важно – довольно учтивых и воспитанных).



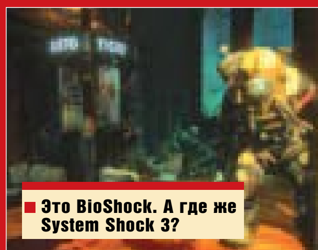
Текст: Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Александр Овечкин**, форвард хоккейного клуба **Washington Capitals

«Мне было очень приятно узнать, что я буду красоваться на обложке хоккейного симулятора ***NHL 2007***. Это здорово, когда твои достижения получают столь высокую оценку. Новость вдвойне приятна, ведь на протяжении многих лет я старался не пропускать игры от **EA SPORTS**, а особенно хорошо знаком с хоккейной серией **Electronic Arts**. Теперь же я сам стал частью NHL 2007! Лицом NHL 2007!»



Это BioShock. А где же System Shock 3?

Слухи о том, что шутер с ролевыми элементами ***System Shock 3*** находится в разработке, ходят уже довольно давно. На этот раз разведка донесла, кто, собственно, делает игру. Нет, это не **Irrational Games** – студия чересчур занята своим проектом ***BioShock*** (см. превью в предыдущем номере). System Shock 3 разрабатывает та же команда издательства **Electronic Arts**, которая подарила нам аляповатую, хотя и местами забавную ***The Godfather***. Впрочем, прежде чем поднимать шум, давай подождем официального анонса игры. Кто знает, быть может его и не будет.

23

процента россиян, по данным агентства Enter Media, играют в компьютерные игры

ГЕЙТС УХОДИТ НА ПЕНСИЮ



Рэя Оззи называют преемником Гейтса.

Билл Гейтс (Bill Gates), глава крупнейшей в мире корпорации по производству программного обеспечения, судя по всему, решил, что пора на покой. Бессменный «рулевой» компании **Microsoft** намерен перейти на свободный график работы. В течение ближайших двух лет Гейтс будет постепенно передавать свои полномочия другим людям. В качестве его преемников называются неизвестные широкой публике **Рэй Оззи** (Ray Ozzie) и **Крейг Мунди** (Craig Mundie). «Прощание» намечено на июнь 2008 года.

Впрочем, Гейтс не покидает Microsoft, а планирует оставаться председателем совета директоров компании на протяжении всей жизни. Он станет кем-то вроде королевы Британии: царствует, но не правит.

– *Принять решение было непросто,* – признается Гейтс. – *Однако я уверен, что Microsoft ждет светлое будущее.*

Расправившись с административными делами в Microsoft, Гейтс собирается «творить добро». Он хочет активнее, чем сегодня, участвовать в работе благотворительного фонда **The Bill & Melinda Gates Foundation**, основанного его женой в 2000 году. Деньги, необходимые, чтобы «творить добро», имеются. Гейтс не только изменил мир, но и обеспечил безбедное существование многим поколениям своих потомков. Журнал **Forbes**, публикующий списки богатейших людей планеты, оценивает его состояние в 50 миллиардов долларов.



Гейтс уходит, но не прощается.

ДЮКУ ПЛЕВАТЬ НА ДЕНЬГИ

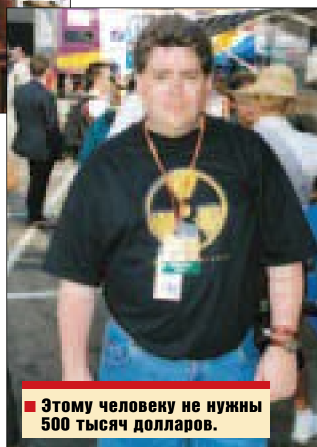


Новых скриншотов DNF не было с 2001 года.

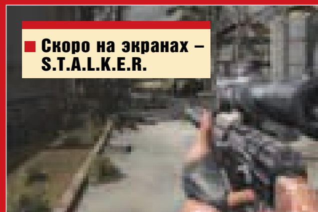
Бухгалтеры компании **Take Two Interactive** с тяжелым сердцем отчитались о результатах второго квартала текущего финансового года. Хвастаться им нечем – за три месяца издательство понесло убытки в размере 50.2 миллионов долларов. Не удивительно, что Take Two спешно закрыло три студии и прекратила разработку ряда проектов. Однако, несмотря на огромные убытки, компания готова вкладывать деньги в перспективные игры. Как стало известно журналистам, издательство посулило студии **3D Realms** премию в размере полумиллиона долларов, если та доделает многострадальный шутер ***Duke Nukem Forever*** до 31 декабря 2006 года. Согласись, отличное предложение? Однако глава 3D Realms так не считает.

– *Наверное, было какое-то соглашение о премии, я точно не помню,* – сказал **Джордж Бруссард** (George Broussard). – *Но вы поймите, нам нет дела до денег. Я никогда не соглашусь издать незавершенную игру, даже за 500 тысяч долларов. Все просто. Мы делаем игру и завершим разработку, когда проект будет готов на 100 процентов.*

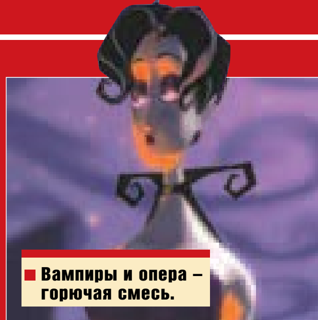
Чует сердце, не видать нам DNF в этом году.



Этому человеку не нужны 500 тысяч долларов.


Скоро на экранах – S.T.A.L.K.E.R.

Как мы писали в прошлом номере, шутер ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***, находящийся в разработке вот уже пять лет, больше не несет на себе клеймо when it's done. **GSC Game World** сообщила, что отныне у игры есть официальная дата выхода и это... барабанная дробь... первый квартал 2007 года! То есть никак не позднее конца марта.
А недавно GSC Game World опровергла пугающие слухи о своей игре. Ряд второстепенных «фич» действительно убран и ограничена возможность пользоваться транспортными средствами, однако S.T.A.L.K.E.R. не станет «коридорным шутером», как утверждалось на некоторых западных сайтах.


Вампиры и опера – горючая смесь.

Разработчики из калифорнийской студии **Autumn Moon**, набиравшиеся ума-разума в **LucasArts,** уверены: им под силу сделать коммерчески успешный квест. Год назад создатели ***A Vampyre Story***, готической юморески о злоключениях оперной дивы, разорвали контракт с издателем **Bad Brain Entertainment**, посчитав, что игре нужен партнер рангом повыше. И пропали из вида. Многие посчитали проект покойником. Ан нет, он жив! Недавно Autumn Moon сообщила, что издатель найден, правда, не стала называть его имя. Приостановленная на время разработка A Vampyre Story вновь возобновлена.

ХОДЯТ СЛУХИ

РОЛЬ ТЕННИСА В GTA IV


Начиная с GTA 3, серия строилась на движке RenderWare.

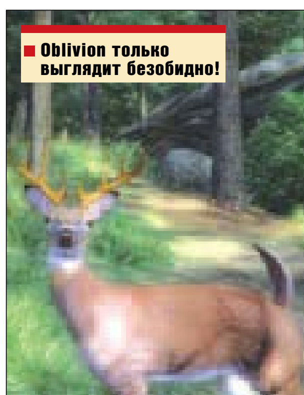

Если герои GTA IV будут так потеть, мы все воспоем славу RAGE.

О ***Grand Theft Auto IV***, новой части культовой серии, пока известно немногое. Мы знаем лишь, что игра выйдет в октябре 2007 года на консолях **Xbox 360** и **PlayStation 3**, а спустя какое-то время появится PC-порт. Разработчики из компании **Rockstar Games** скрывают даже, на каком движке создается GTA IV. Однако по информации музыкального телеканала **MTV UK**, игра использует «мотор» **RAGE**. Возможности движка, название которого расшифровывается как Rockstar Advanced Game Engine, оценить довольно сложно. Пока он использовался только в игре ***Table Tennis*** для Xbox 360.
Согласись, смешно звучит: Grand Theft Auto IV на движке симулятора настольного тенниса! Однако вероятность подтверждения слуха весьма велика. Предыдущие серии GTA использовали **RenderWare**, но в 2004 году создателя движка – студию **Criterion** – купило издательство **Electronic Arts**. Тогда кудесники из Rockstar Games засели за собственный, прогрессивный «мотор», и на свет появился RAGE. Скорее всего, симулятор настольного тенниса был тестом его способностей. Table Tennis расхваливали за современную графику и продвинутую физическую модель, и довольные рокстаровцы проговорились: все последующие игры студии будут использовать RAGE. Скорее всего, это утверждение относится и к GTA IV.

ИГРОЗАВИСИМОСТЬ ЛЕЧАТ В АМСТЕРДАМЕ


Вот такие девчонки вырывают нас из реальности.

В прошлом году в Китае открылась первая в мире клиника для лечения людей, всерьез пристрастившихся к онлайновым ролевым играм. А недавно подобная больница появилась и в Голландии. Специалисты небольшого медицинского центра при фирме **Smith & Jones Addiction Consultancy** не видят большой разницы между игрозависимостью и наркоманией. По их мнению, ролевки вроде ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** и ***World of Warcraft*** вырывают человека из реальной жизни так же быстро,


Oblivion только выглядит безобидно!

как героин. Пациенты амстердамской клиники – в основном, молодежь – забросили учебу, работу и друзей. Врачи пытаются вернуть больным радость жизни без игр, используя групповую терапию, лекарства и... дискотеки.
– *Мы не можем взять анализ мочи и сказать: «Ну все, у пациента больше нет игрозависимости»*, – жалуется директор Addiction Consultancy **Кейт Бэккер** (Keith Bakker). – *Однако мы делаем все, что в наших силах. Если бывший наркоман просит отпустить его в ночной клуб, мы беспокоимся: вдруг он побежит к дилеру?! Но если больной игрозависимостью хочет на дискотеку, мы устраиваем вечеринку!*

Акелла

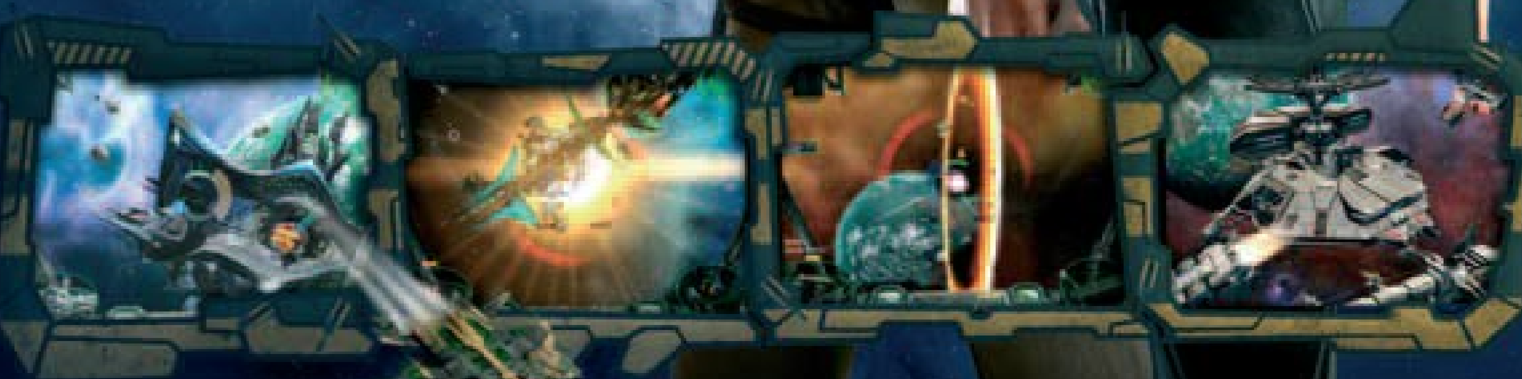
ЖАНР | **КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР**

DARK STAR ONE

После окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими освоенную часть вселенной, установился шаткий мир.

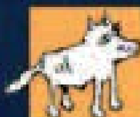
Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи, был создан Великий Совет.

Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитают на самом краю исследованной части вселенной...







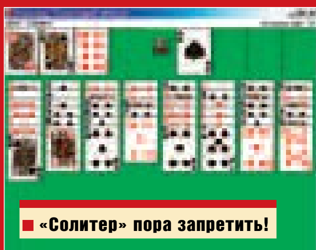


ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Жанна Бьюрисон**, сотрудница пресс-службы издательства **NCsoft

«Повсюду говорят, что наша онлайновая экшен-игра ***Auto Assault*** потерпела полное фиаско и еле-еле набрала 10 тысяч подписчиков. Это неправда! Нет, я не стану называть цифры. Auto Assault продолжает искать свою аудиторию. И в любом случае, мы прекрасно понимаем: далеко не каждая наша игра способна добиться уровня популярности ***City of Heroes*** или ***Guild Wars***. Но надо рисковать!»



«Солитер» пора запретить!

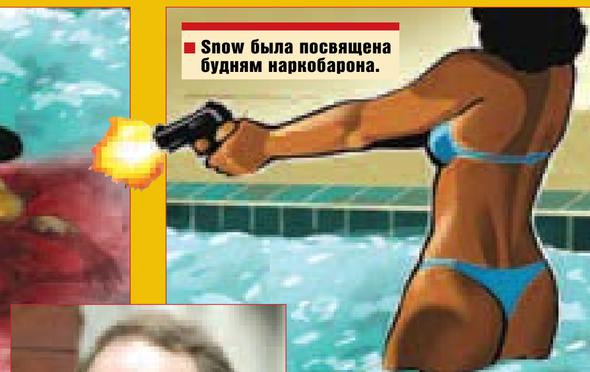
В Америке разгорелся курьезный скандал вокруг нью-йоркской судьи **Ширы Шейндлин** (Shira Scheindlin). Ее обвиняют в том, что во время процесса, она не внимала каждому слову свидетелей, а... раскладывала пасьянс «Солитер» на компьютере. Между прочим, слушалось дело о покушении на жизнь. Об этом случае разузнали журналисты, и теперь трудно сказать, чем все завершится. Ранее в этом году мэр Нью-Йорка **Майкл Блумберг** (Michael Bloomberg) уволил муниципального служащего, застукав его за тем же злополучным «Солитером».

80 миллионов китайцев будут играть в MMORPG в 2010 году, считают эксперты КНР

ПРОЕКТ SNOW ЗАКРЫЛИ



Snow официально мертв.



Snow была посвящена будням наркобарона.



Теперь сотрудники FrogCity трудятся у Сида Мейера (на фото).

Издательство **Take Two Interactive** по-тихому закрыло небезынтересный проект ***Snow*** (мы писали о нем в десятом номере за прошлый год). Разработку симулятора наркобарона (снежком, если не в курсе, часто называют кокаин) прекратили из опасений вновь навлечь гнев консервативной публики. Ханжи и политики-популисты и так уже здорово подпортили жизнь Take Two Interactive. Недовольства по поводу ***Grand Theft Auto 3*** и ***Manhunt*** слышны и по сей день. Напомним, что шумиха вокруг эротической мини-игры, обнаруженной в ***GTA: San Andreas***, вызвала несколько судебных исков и стала причиной многомиллионных убытков компании – стоимость ее акций сегодня на 40 процентов ниже, чем до появления мода ***Hot Coffee***. В общем, закрыли Snow, что называется, от греха подальше. Издательство не стало как-либо комментировать исчезновение игры из списка своих проектов, находящихся в разработке. Студию **FrogCity Software**, которая занималась созданием неполиткорректной стратегии, расформировали. Игроделов перевели в штат **Firaxis Games**, компании **Сида Мейера** (Sid Meier), принадлежащей Take Two с прошлого года. Вполне возможно, что судьба Snow постигнет и проект о школьной дедовщине ***Bully***. Уж очень давно нет вестей об этой игре **Rockstar Games**.

РЭЙМЕНА ЗАСЛАЛИ В БОЛГАРИЮ



Создатели Blazing Angels переехали в Софию.

Французская компания **Ubisoft** наконец-то поведала миру, сколько денег заработала в 2005-ом финансовом году, который завершился 31 марта. Оказалось, не так и много – чистая прибыль составила 11.9 миллионов евро. Однако, учитывая, что многие другие издательства переживают не лучшие времена и терпят огромные убытки, результаты Ubisoft вполне удовлетворительны. Компания даже может позволить себе расширяться. Так, недавно французское издательство открыло студию в Софии, столице Болгарии. Правда, пока костяк новой компании составляют румыны – разработчики аркадной «леталки» ***Blazing Angels: Squadrons of World War II***. До конца года штат студии увеличат до 60 человек. Что ж, в условиях удорожания разработки игр дешевая восточноевропейская рабочая сила нужна как никогда.

Ubisoft Bulgaria поручена разработка PC-версии ***Rayman Raving Rabbids***, новой игры от **Мишеля Анселя** (Michel Ancel), создателя ***Peter Jackson's King Kong*** и ***Beyond Good & Evil***. Талантливый дизайнер, придумавший Рэймена более десяти лет назад, обещал словом и делом помогать румыно-болгарской бригаде.



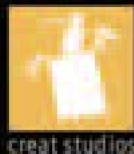
ЖАНР ГОНКИ



Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

- Множество мотоциклов из одноименного телешоу
- Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
- Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти



ACTIVISION

Discovery CHANNEL

AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE










Крейвена явно просят сделать ужастик.

Голливудские режиссеры, словно сговорившись, бросились делать игры. **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg), **Джеймс Кэмерон** (James Cameron) и **Джон Ву** (John Woo) уже заняты своими проектами, а на днях к ним присоединился мастер хоррор-жанра **Уэс Крейвен** (Wes Craven). По словам создателя «Кошмара на улице Вязов» и «Крика», некая компания заинтересована в нем, как в режиссере игры. Крейвен не стал уточнять, кому он понадобился и как идут переговоры. Зато он рассказал, каких игр ему не хватает. Оказывается, образовательных – о политике или, например, проблемах здравоохранения.


И снова виновата GTA.

Двое американских подростков, шестнадцати и семнадцати лет, попытались отобрать машину у 55-летнего жителя Луизианы **Майкла Гора** (Michael Gore). Мужчина оказал сопротивление, и тинейджеры выстрелили ему в голову. Юрист и игроненавистник **Джек Томпсон** (Jack Thompson) тут же раскрыл преступление: во всем виновата серия ***Grand Theft Auto***.

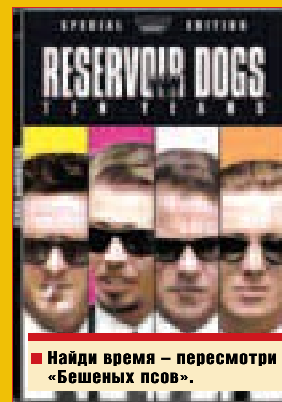
– Только киллеры и геймеры стреляют в лицо! – заявил он.

Полиция обыскала дома убийц и действительно нашла у них игры с взрослым рейтингом. К счастью, служители закона не пытаются связать преступление и GTA, как того хочется Томпсону.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

«ПСОВ» ЗАПРЕТИЛИ


Крови в игре будет побольше, чем в фильме.



Найди время – пересмотри «Бешеных псов».

Экшен ***Reservoir Dogs***, создаваемый по мотивам фильма **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino) «Бешеные псы», никогда не выйдет в Австралии. Местная рейтинговая комиссия **OFLC**, ознакомившись с игрой студии **Blitz Games**, не стала присваивать ей каких-либо возрастных ограничений. Reservoir Dogs не дали никакого рейтинга вообще, что означает полный запрет на распространение данного проекта. Ранее в Австралии такая же печальная участь постигла ***Manhunt***, ***Grand Theft Auto III***, ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***, ***50 Cent: Bulletproof***, ***The Punisher***, обе части ***Postal***, а также недавнюю ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure***.

Компания **Atari Australia**, которой выпало «счастье» продавать Reservoir Dogs в Австралии, решила не заморачиваться с выпуском специальной, «обрезанной» версии игры. Однако представители **Eidos Interactive**, издателя «Бешеных псов» во всем остальном мире, не удержались от саркастического комментария: «Reservoir Dogs до мелочей соответствует духу культового фильма Тарантино. Да, это кровавый экшен от третьего лица с ультравысоким содержанием насилия. То, что в Австралии не знают, как оценить такую игру, – не наша проблема!»

На прилавках магазинов других стран мира Reservoir Dogs должна появиться осенью. Подробнее об этой игре можно узнать из нашего превью.

БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!



NHL 07 – уже в сентябре.

В середине июня, когда команда Carolina Hurricanes выиграла Кубок Стэнли, компании **Electronic Arts** и **Take Two Interactive** объявили о продлении контрактов с Национальной Хоккейной Лигой. Первой дали добро на выпуск ***NHL 07***, а второй разрешили издавать ***NHL 2K7***. Как ни пытались оба издательства получить от НХЛ эксклюзивную лицензию, оставить конкурентов с носом не вышло.

«Электроники» решили поместить на обложку NHL 07 русского бомбардира **Александра Овечкина**, ставшего настоящей сенсацией минувшего сезона. Надо заметить, что ранее никто не удостаивался почести быть лицом электронной игры после одного-единственного года в профессиональной лиге. Take Two, например, ставит на обложку ***NHL 2K7*** ветерана **Джо Торнтона** (Joe Thornton).


МакГрэди запрыгнул на обложку NBA Live 07.

Раз уж пошла такая тема, сообщим и о двух других спортсменах, изображения которых появятся на коробках с играми. Компания **Konami** выбрала бразильца **Адриано** (Adriano) в качестве лица футбольного симулятора ***Pro Evolution Soccer 6***. А темнокожий баскетболист **Трэйси МакГрэди** (Tracy McGrady) будет улыбаться с обложки ***NBA Live 07***.

american mcgee presents BAD DAY L.A.

Акелла

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Оружие

ДРОБОВИК: Один старт. Один выстрел. Один труп.

ОГНЕТУШИТЕЛЬ:

АК-47: 30 патронов. И на каждом надпись: "Сделано в СССР".

ОГНЕМЕТ: Обжарить со всех сторон до появления хрустящей корочки.

Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА:

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА:

КУСАЧКИ ДЛЯ НОГТЕЙ:

РПГ:

МОНТИРОВКА:

Показатель угрозы населению

Использование оружия

Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?

Белочки!

Показатели

Указания

www.baddayLA.com

СОЮЗ

ВИДЕОЛЕНД

М.Видео

Akella

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Рон Гилберт**, создатель серии «пиратских» квестов **Monkey Island

«Недавно увидел по телевизору рекламу фильма «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца». Я удивился: «Где-то я это уже видел... Нет, играл... Эй, да я же руководил разработкой!» Подумав, я решил, что в прокат выходит фильм ***Monkey Island***. Ведь главный злодей удивительно похож на моего ЛеЧака! Я рванул к почтовому ящику в надежде обнаружить чек от киношников. Увы, там были только счета...»



Rogue Trooper атаковал Core Design.

Британская компания **Rebellion**, известная по шутерам ***Sniper Elite*** и ***Rogue Trooper***, договорилась с издательством **SCi Entertainment** о покупке студии **Core Design**. Сумма, за которую продали создателей ***Tomb Raider***, не называется. Зато известна незавидная судьба компании – Rebellion объявила о намерении переименовать ее. То есть фактически Core Design перестала существовать. Права на Tomb Raider и другие игры, разработанные студией, остались за SCi Entertainment, а Rebellion достались только люди и оргтехника.

5 часов – среднее время прохождения геймерами Half-Life 2: Episode One

ЛИГА ХАОСА УХОДИТ СО СЦЕНЫ



Гоблины тоже любят американский футбол.



На Западе Blood Bowl очень популярна.

Клонирование – распространенное явление в игровой индустрии. Однако французская студия **Cyanide**, создавая спортивную фэнтези-стратегию ***Chaos League*** (в России – ***«Лига хаоса»***), не просто позаимствовала пару идей у конкурентов, а целиком содрала концепцию проекта с настольной игры ***Blood Bowl***. Пародию на американский футбол с гоблинами и эльфами, применяющими на поле магию и грубую силу, придумала не Cyanide, а английская компания **Games Workshop**. Надо заметить, настолка Blood Bowl по сей день пользуется большим успехом во всем мире.



В Chaos League магия на поле приветствуется.

Когда Chaos League появилась в продаже, многие ждали от Games Workshop немедленного судебного иска в отношении Cyanide. Однако англичане почему-то не стали скандалить. Как оказалось, вместо того, чтобы тратить деньги на адвокатов, Games Workshop предпочла договориться с французами по-хорошему. Детали переговоров остались за кадром, зато известен результат – Cyanide выплатила кругленькую сумму создателям настольной игры и передала им все права на Chaos League. Взамен французская студия получила лицензию на Blood Bowl и теперь может делать пародии на американский футбол на законных основаниях.

Серия «Лига хаоса», судя по всему, прекратит свое существование. Зато в начале 2008 года мы сможем поиграть в Blood Bowl – проект уже в разработке.

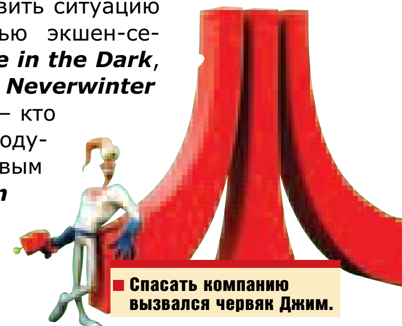
ATARI БЬЕТСЯ В АГОНИИ



Нео подвел Atari.

За последние пару лет глава издательства **Atari Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell) несколько раз заявлял о начале реструктуризации/вынужденных сокращениях/неком суперплане, которые должны вывести его компанию из затянувшегося кризиса. Увы, ни одна из затей не сработала. Atari все ближе и ближе к банкротству. Уже сами сотрудники издательства открыто признаются в том, что компания может не пережить 2007 год.

По результатам прошлого финансового года Atari потеряла 69 миллионов долларов. Продажи экшенов ***The Matrix: Path of Neo*** и ***Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure*** оказались гораздо ниже запланированных. К тому же порядка 9 миллионов баксов ушло на реструктуризацию издательства, которая не дала никаких результатов. В финансовом отчете черным по белому написано: «результаты года вызывают сомнения в способности компании продолжить работу». Впрочем, пока о закрытии «лавочки» никто не говорит. В Atari надеются поправить ситуацию пятой частью экшен-сериала ***Alone in the Dark***, ролевкой ***Neverwinter Nights 2*** и – кто бы мог подумать – новым ***Earthworm Jim***.



Спасать компанию вызвался червяк Джим.


GalCiv II в защите не нуждается.

Компания **Stardock Entertainment** объявила о начале издательской деятельности. В начале года она выпустила хардкорную пошаговую стратегию ***Galactic Civilizations II: Dread Lords*** и добилась значительного успеха. Несмотря на то что игра не была защищена никакой антипиратской системой, только за первые три месяца продаж она разошлась тиражом в 100 тысяч экземпляров. Теперь Stardock собирается помочь другим талантливым независимым разработчикам «достучаться» до геймеров.
Кстати, осенью компания выпустит первое дополнение к Galactic Civilizations II – ***Dark Avatar***.


FIFA Online – пока не для всех.

Компания **Electronic Arts** начала открытое бета-тестирование своей новой многопользовательской игры ***FIFA Online***. Правда, пока только в Южной Корее. «Электроники» опробуют проект в Азии и только потом решат, стоит ли его продвигать в США и Европе. Первые результаты эксперимента не могут не радовать руководство EA. FIFA Online мгновенно стала самой популярной многопользовательской игрой в Корее. В один из дней в бета-тесте приняли участие 600 тысяч человек! Можно, конечно, списать феноменальный успех на ажиотаж вокруг проходившего в те дни Чемпионата мира по футболу в Германии, и все же...

ХОДЯТ СЛУХИ

БОЛЛ ХОЧЕТ ДРАТЬСЯ


Болл жаждет крови.


Postal крови не боится.


Тарантино получил персональный вызов.

Немецкий горе-режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), чьи фильмы здорово подпортили репутацию игровых сериалов ***House of the Dead***, ***Alone in the Dark*** и ***BloodRayne***, настолько устал от нападок кинокритиков, что решил их побить. Он вызывает на боксерский ринг пятерых журналистов, опубликовавших хотя бы пару негативных рецензий на его «шедевры». Когда информация о планируемой серии поединков появилась в интернете, никто не поверил. В том числе и мы. Однако Болл охотно прокомментировал слух и... полностью подтвердил его. Режиссер сильно зол на критиков, которые, как он считает, мешают его фильмы с коровьим навозом, даже не удосужившись посмотреть их.

Любопытно, что Болл не просто хочет набить злопыхателям морды и показать все это в интернете. Он намерен использовать кадры боксерских матчей с журналистами в своем следующем фильме, снимаемом по мотивам экшен-серии ***Postal***. Помимо критиков, режиссер вызывает на ринг сценариста «Сайлент Хилл» **Роджера Эвери** (Roger Avary) и **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino), которые тоже неуважительно отзывались о его творчестве.
Впрочем, несмотря на огромное желание многих поднять брошенную перчатку, турнир «Болл против прессы» вряд ли состоится. Ведь всем известно, что в свое время немец профессионально занимался боксом...

ШТРАФ ЗА ОБМАН – МИЛЛИОН

Федеральная торговая комиссия США только сейчас завершила свое расследование по поводу скрытой эротической мини-игры в ***Grand Theft Auto: San Andreas***. Организация признала, что издатель игры, **Take-Two Interactive**, осознанно и преднамеренно предоставил на суд рейтингового совета **ESRB** неполную информацию об игре. На этот раз виновника произошедшего обмана потребителей простили (гонения на San Andreas и так лишили компанию нескольких десятков миллионов долларов), но в следующий раз оштрафуют на крупную сумму. Представители Take-Two покорно приняли строгий выговор и снова извинились за свои грехи.
В свою очередь, президент ESRB **Патрисия Вэнс** (Patricia Vance) сообщила, что совет будет штрафовать издателей, пытающихся обмануть рейтинговую организацию. За ложь придется заплатить до миллиона долларов. Скорее всего, решение было принято после выпуска мода к ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, который открыл доступ к арт-ресурсам игры и позволил оголить женских персонажей. Тогда ESRB пришлось спешно присваивать игре новый рейтинг – «для тех, кому больше семнадцати».


San Andreas пожурили, но не наказали.


За такие «шуточки» будут строго штрафовать.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Брендон Рут*, исполнитель роли Супермена в блокбастере* ***Superman Returns***

«В повседневной жизни я – не Супермен, а обычный парень, такой же, как все. Я, например, поклонник онлайновой ролевки ***World of Warcraft***. Мне нравится мир этой игры. Я вообще люблю Средневековье, мечи, лошадей и прочую подобную дребедень. Жить в фэнтези-вселенной WoW весело и интересно. У меня там, кстати, много друзей, мы вместе сражаемся с монстрами. Короче, всем рекомендую!»



Издательство **Electronic Arts** подтвердило факт разработки новой игры по мотивам фэнтези-саги «Властелин колец». Информацию озвучил продюсер лос-анджелесского отделения EA **Стив Грэй** (Steve Gray). По его словам, в качестве основы разработчики используют «Братство кольца», первую книгу из трилогии **Джона Толкиена** (John Tolkien). Что-то подсказывает нам: за неанонсированным безымянным проектом скрывается ролевая игра, слухи о которой появились несколько месяцев назад. Правы ли мы, покажет время.

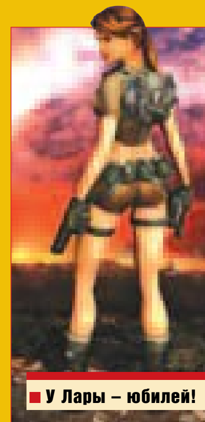
70 разработчиков уволили из NCsoft Austin из-за провала MMO-экшена Auto Assault

ЛАРА КРОФТ ПОМОЛОДЕЕТ



Tomb Raider: Legend вернул Крофт былую славу.

После успеха ***Tomb Raider: Legend*** компания **Eidos Interactive** торопится «ковать железо, пока горячо». Причем, нас ждет не новая серия приключений Лары Крофт и даже не дополнение к «Легенде», а юбилейная версия самой первой части. Информация о римейке ***Tomb Raider*** достигла чутких журналистских ушей несколько месяцев назад. Игру делала **Core Design**, студия, создававшая экшены о расхитительнице гробниц до 2003 года, когда вышла провальная ***The Angel of Darkness***. В интернет даже просочился видеоролик, демонстрирующий красоты юбилейной версии. Однако потом на сайте Core Design появилось объявление о закрытии проекта. Фэны Лариски посыпали голову пеплом. Как оказалось, поторопились.



У Лары – юбилей!

На днях Eidos Interactive официально анонсировала римейк Tomb Raider, посвященный десятилетнему юбилею культовой серии. Игру забрали у Core Design, чтобы передать **Crystal Dynamics**, разработавшей Tomb Raider: Legend. «Папочка» Лары **Тоби Гард** (Toby Gard) тоже в доле. За разглагольствованиями о чудесном подарке фэнам серии и привлечении новой аудитории, пресс-служба Eidos Interactive как-то позабыла поделиться какими-либо деталями проекта. Десятилетие Лары начнут праздновать в конце осени, а вот дата релиза ***Tomb Raider: 10th Anniversary Edition*** пока неизвестна.



Лара совсем не похожа на своего «папу» Тоби Гарда.

COUNTER-STRIKE НА ОЛИМПИАДЕ?



Warcraft III может стать олимпийской дисциплиной.

Ты не поверишь, но есть мизерный шанс, что киберспорт войдет в программу Олимпийских игр. Причем дебют ***Counter-Strike*** и ***Warcraft III*** в новом качестве может состояться уже в 2008 году. **Тэд Оуэн** (Ted Owen), президент киберспортивной организации **Global Gaming League** (GGL), сейчас ведет переговоры с правительством Китая, где через два года пройдет летняя Олимпиада.

– *Интерес к Олимпийским играм уже не тот, что раньше,* – утверждает Оуэн. – *Если вы хотите продолжать зарабатывать деньги на этих соревнованиях, необходимо привлекать молодую аудиторию. А ей нравится смотреть по телеку не традиционные виды спорта, а сноубординг и схватки киберспортсменов!*

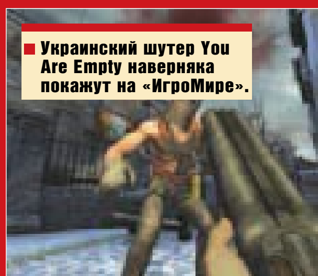
Президент GGL говорит, что его предложение нашло горячую поддержку в китайском правительстве, и сейчас обсуждается на самом высоком уровне. Ведь именно в КНР и Корее проживает больше всего киберспортсменов мирового класса.



Впрочем, правительство Поднебесной решает не все, есть ведь еще Международный Олимпийский Комитет. А с его представителями Оуэн пока не встречался. И, скажем тебе по секрету, в МОК недолюбливают компьютерные игры.

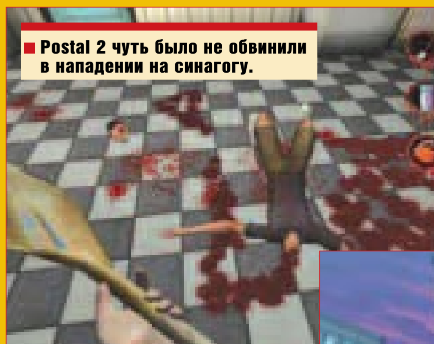

THQ не готова тягаться с WoW.

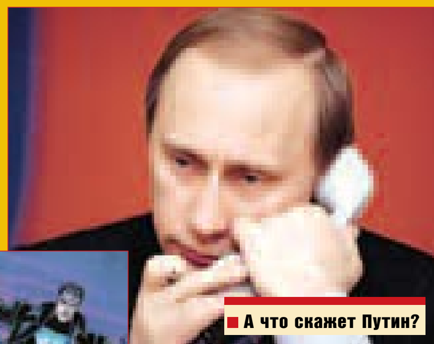
Президент издательства **THQ Брайан Фаррелл** (Brian Farrell) на встрече с инвесторами заявил: его компания не намерена разрабатывать онлайновые ролевые игры, пока не спадет интерес к ***World of Warcraft***. Фаррелл честно признал, что сейчас MMORPG от **Blizzard Entertainment** «слишком сильна», и пытаться побить ее результаты (6.5 миллионов подписчиков) – чистое ребячество. В решении опережать пик популярности WoW явно есть смысл. Как сообщил аналитический веб-ресурс **MMOGCHART.com**, Blizzard с недавних пор владеет 50 процентами онлайнового рынка мира. И это еще не предел!


Украинский шутер You Are Empty наверняка покажут на «ИгроМире».

4-5 ноября 2006 года в Москве пройдет первая в России международная выставка игр и электронных развлечений **«ИгроМир 2006»**. Ее организатором выступил оргкомитет международной **Конференции Разработчиков Игр** (КРИ). Посетители выставки первыми увидят новинки от ведущих российских и зарубежных разработчиков. В предварительном списке участников «ИгроМира 2006» уже сейчас указаны три десятка известных компаний. Так что, если хочешь поболтать с любимым разработчиком, теперь знаешь, где его искать. За более подробной информацией проследуй по ссылке – **www.igromir-expo.ru**.

АКАДЕМИЯ НАУК ОСУДИЛА ИГРЫ


Postal 2 чуть было не обвинили в нападении на синагогу.


А что скажет Путин?


Показать бы Марковой The Punisher...

Западная мода на обвинение игр во всех смертных грехах, похоже, докатилась и до России. В начале года у нас заговорили о возможной связи между кровавым экшеном ***Postal*** и нападением двадцатилетнего москвича на прихожан синагоги. А недавно вопрос о воздействии компьютерных игр на молодые умы был поднят на заседании **Комиссии Общественной палаты по вопросам развития культуры**. Тон беседе задала директор **Центра коммуникативных исследований Российской академии наук Наталья Маркова**. Она сообщила, что в России проживает около 600 тысяч человек, не представляющих своего существования без компьютерных игр и проводящих за ними больше 20-ти часов в неделю. По словам Марковой, у этих людей портится здоровье и они не способны создать семью. Директор центра также заявила, что компьютерные игры составлены с помощью психологических алгоритмов, удерживающих игрока у экрана. Какие взгляды формируют они у молодых россиян, если очки начисляются за торговлю наркотиками, убийства и нападения на блюстителей закона? Вот что вопрошала Маркова.

По результатам встречи члены Комиссии решили отправить письма **Владимиру Путину** и в Госдуму. Они предлагают ввести в законодательном порядке маркировку игр по возрастному цензу и строго наказывать за продажу подросткам «взрослой» продукции.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

КТО СКАЗАЛ: «ULTIMA ONLINE 2»?!


Mythic сделала имя на Dark Age of Camelot.

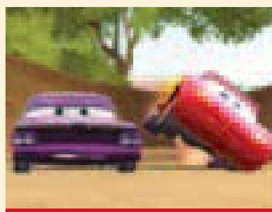
Некоторое время назад издательство **Electronic Arts** приобрело студию **Mythic Entertainment** (подробнее – в рубрике «Онлайн-новости»). Предполагалось, что разработчики будут и дальше спокойно трудится над онлайновой ролевкой ***Warhammer Online: Age of Reckoning***, однако, как выясняется, этим дело не ограничится. В состав новообразованной **EA Mythic** вошла команда, отвечающая за разработку и поддержку долгожительницы ***Ultima Online***. Как сказано в официальном заявлении, теперь они вместе будут работать над будущим Британии. И приписочка есть: «Нам надо многое обсудить и определиться с планами. Поэтому мы решили отложить анонс, который хотели сделать».

Услышав это, преданные поклонники UO тут же всполошились: «Анонс? Какой анонс?» Некоторые фэны немедленно заявили, что все знают, и речь идет об ***Ultima Online 2***. Что ж, все может быть. Electronic Arts уже однажды умертвило сиквел «Ультимы» и теперь, наверное, жалеет – все ее якобы хитовые MMORPG, включая ***The Sims Online***, с треском провалились. А UO живет...

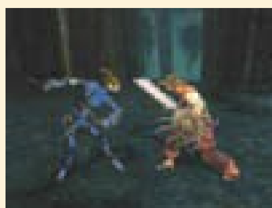

Есть шанс, что скоро мы увидим UO в 3D.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

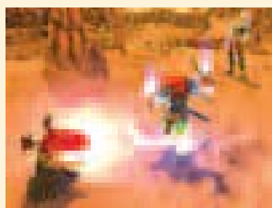
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ИЮНЬ 2006 ГОДА


■ Cars

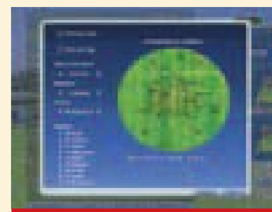

■ Championship Manager 2006

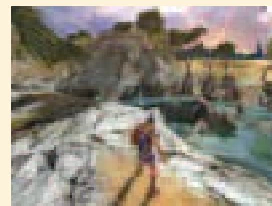

■ Guild Wars Factions

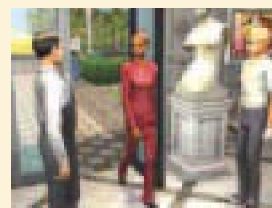

■ Half-life 2: Episode 1

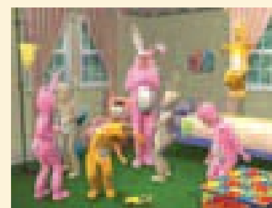

■ Heroes of Might and Magic V


■ Hitman: Blood Money

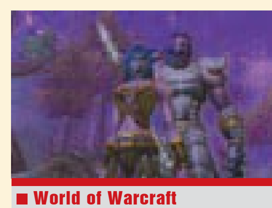

■ International Cricket Captain 2006


■ Rise & Fall: Civilizations at War


■ The Sims 2


■ The Sims 2: Open for Business


■ Titan Quest


■ World of Warcraft

4 – 10 июня

Название игры	Издатель
01. Half-Life 2: Episode 1	**Vivendi Games**
02. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
03. Cars	**THQ**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. Heroes of Might and Magic V	**Ubisoft**
06. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
07. The Sims 2: Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
08. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
09. Guild Wars Factions	**NCsoft**
10. Hitman: Blood Money	**Eidos**

11 – 17 июня

Название игры	Издатель
01. Cars	**THQ**
02. Half-Life 2: Episode 1	**Vivendi Games**
03. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. The Sims 2: Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
06. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
07. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
08. Heroes of Might and Magic V	**Ubisoft**
09. Guild Wars Factions	**NCsoft**
10. Age of Empires III	**Microsoft**

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / ИЮНЬ 2006 ГОДА

18 – 24 июня

Название игры	Издатель
01. Rise & Fall: Civilizations at War	**Midway**
02. Half-Life 2: Episode 1	**Electronic Arts**
03. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
04. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. Football Manager 2006	**SEGA**
07. Championship Manager 2006	**Eidos Interactive**
08. International Cricket Captain 2006	**Empire Interactive**
09. Guild Wars Factions	**NCsoft**
10. Hitman: Blood Money	**Eidos**

25 июня – 1 июля

Название игры	Издатель
01. Rise & Fall: Civilizations at War	**Midway**
02. Titan Quest	**THQ**
03. Half-Life 2: Episode 1	**Electronic Arts**
04. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
05. The Sims 2	**Electronic Arts**
06. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
07. Football Manager 2006	**SEGA**
08. Championship Manager 2006	**Eidos Interactive**
09. Guild Wars Factions	**NCsoft**
10. Hitman: Blood Money	**Eidos**

В свое время третья часть сериала об убийце с кодовым номером 47 – ***Hitman: Contracts*** – вбила последний гвоздь в крышку гроба издательства **Eidos Interactive**. Игрушка оказалась непопулярной, что вылилось в миллионные убытки и продажу британской компании земляку **SCi Entertainment**. И надо же, по иронии судьбы, ***Hitman: Blood Money*** неожиданно стала хитом. Поразительно, но факт: SCi Entertainment сумела вернуть популярность сразу двум культовым персонажам – 47-ому и Ларе Крофт (речь, разумеется, о ***Tomb Raider: Legend***). Игру о новых приключениях Лары уже приобрели больше двух миллионов человек. История повторилась с Blood Money – в сводном общемировом рейтинге продаж игр Hitman уже которую неделю держится в тройке лучших. В США дети посмотрели мультик студии **Pixar** – «Тачки» – и теперь безжалостно «доят» родителей. Устав от просьб, папы и мамы расстаются с 50 баксами, чтобы ребенок мог поиграть в ***Cars***.

В Великобритании активно покупают ***Half-Life 2: Episode One***, но не чураются и новых релизов. Так, многострадальная стратегия ***Rise & Fall: Civilizations at War***, дата выхода которой переносилась несколько раз, без труда возглавила PC-чарт. Теплый прием устроили и ***Titan Quest*** – видимо, соскучились англичане по хорошим клонам ***Diablo***.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Август – октябрь 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Empires III: The WarChiefs	**Strategy**	**02 октября 2006**
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	Сентябрь 2006
ArchLord	MMORPG	25 сентября 2006
Aura 2: The Sacred Rings	Adventure	05 сентября 2006
Bad Day L.A.	Action	III квартал 2006
Barnyard	Action	06 октября 2006
Battlefield 2142	**Shooter**	**Осень 2006**
Broken Sword: The Angel of Death	Adventure	Лето 2006
Caesar IV	**Strategy**	**12 сентября 2006**
Call of Juarez	Shooter	05 сентября 2006
CivCity: Rome	Simulation	Лето 2006
Company of Heroes	**Strategy**	**11 сентября 2006**
Crysis	**Shooter**	**Осень 2006**
Dark Messiah of Might & Magic	**Action**	**26 сентября 2006**
Darkstar One	Action/Adventure	14 августа 2006
Desperate Housewives: The Game	Simulation	Осень 2006
Dungeon Siege II: Broken World	Action/RPG	Август 2006
El Matador	Shooter	16 августа 2006
Enemy Territory: Quake Wars	**Shooter**	**05 сентября 2006**
F.E.A.R. Extraction Point	**Shooter**	**Осень 2006**
Fenimore Fillmore's Revenge	Adventure	Осень 2006
Flight Simulator X	Simulation	02 октября 2006
FUEL	Racing	28 августа 2006
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Осень 2006
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	Осень 2006
GTR 2	Racing	Лето 2006
Joint Task Force	Strategy	Осень 2006
Just Cause	Action	19 сентября 2006
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	Action	12 сентября 2006
Loki	Action	Сентябрь 2006
Madden NFL 07	Simulation	22 августа 2006
Mage Knight: Apocalypse	Action/RPG	Август 2006
Magic Online III	Online	Лето 2006
Neverwinter Nights 2	**RPG**	**19 сентября 2006**
NHL 07	Simulation	05 сентября 2006
Open Season	Action/Adventure	12 сентября 2006
Origin of the Species	Action	06 сентября 2006
Pac-Man World Rally	Racing	Лето 2006
ParaWorld	**Strategy**	**25 августа 2006**
Reservoir Dogs	Action	19 сентября 2006
Resident Evil 4	Action	Сентябрь 2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	III квартал 2006
Safecracker	Adventure	Август 2006
Sam & Max	Adventure	Осень 2006
Scarface: The World is Yours	Action	26 сентября 2006
Secret Files: The Tunguska	Adventure	04 сентября 2006
Sid Meier's Railroads!	**Simulation**	**Сентябрь 2006**
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	Action	Осень 2006
Star Trek: Legacy	Strategy	Сентябрь 2006
Star Wars Empire at War: Forces of Corruption	Strategy	Осень 2006
Stronghold Legends	Strategy	Сентябрь 2006
SunAge	Strategy	III квартал 2006
Tabula Rasa	MMORPG	Осень 2006
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	Октябрь 2006
The Guild II	Simulation	22 сентября 2006
TimeShift	**Shooter**	**Осень 2006**
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	**Action**	**26 сентября 2006**
Video Game Tycoon	Strategy	Осень 2006
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade	Strategy	Сентябрь 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategy	Осень 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
4-ый Батальон	MiST Land South	GFI	RPG	IV квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	IV квартал 2006
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Август 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Сентябрь 2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	III квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	IV квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	I квартал 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	III квартал 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	2006
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	IV квартал 2006
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	Shooter	Октябрь 2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	III квартал 2006
Вечера на хуторе близ Диканьки 2	Step Creative Group	1С	Adventure	III квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Дневной Дозор	Таргем	ND Games	Strategy	III квартал 2006
Искусство войны: Gluk'Oza RTS	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Метро-2: Смерть вождя	Орион	Бука	Shooter	IV квартал 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Осень 2006
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	Октябрь 2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Осень 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1С	Action	2006
С.М.Е.Р.Ш.	Game Forge Interactive	Акелла	Strategy	III квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	IV квартал 2006
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	IV квартал 2006
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	Август 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



Е3-ПОСЛЕВКУСИЕ

В прошлом номере мы рассказывали об играх, увиденных на Е3. Впечатлений было так много, что часть материала пришлось перенести в следующий номер. Так вот, готовься: хиты наступают.

Medieval 2: Total War – розовая мечта стратега. Поверь ничего подобного ты еще не видел. Рыцари, замки, катапульты… Словом, полное средневековье. Графика – самая современная. Раньше такие красоты показывали в видеовставках, теперь так выглядят стратегии. А еще на кольчуге бойцов остаются порезы и кровь; на геймплей ранения никоим образом не влияют, но выглядят…

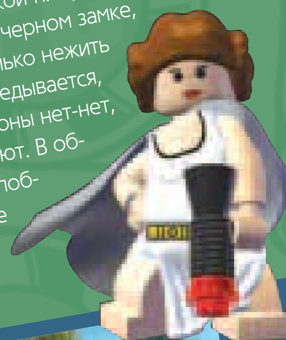
Unreal Tournament 2006 интересна прежде всего графикой. По тому насколько удачным окажется Unreal Engine 3.0, мы сможем судить о многих других проектах, которые также разрабатываются на этом движке. Картинки, представленные разработчиками, впечатляют. Взрывы, бронемашинки, немыслимой красоты ионная пушка – хочется верить, что именно в таком виде игра доберется до релиза.

Supreme Commander – стратегия передовая. Крис Тейлор разошелся не на шутку и пообещал самых больших роботов, невиданную доселе хозчасть и взаправдашние ядерные взрывы. Если бомба рванет, то, будь уверен, отправит к чертовой бабушке всех бойцов в округе, будь они хоть ростом с Арарат.

Про *Huxley* мы уже писали в прошлом году. Но ни словом не обмолвились о различных видах поединков. Теперь все известно наверняка. Похоже, творение Webzen заткнет за пояс не только *PlanetSide*, но и грядущую *Battlefield 2142*, уж больно зрелищно выглядит игра.

Stronghold Legends – это и не Stronghold вовсе. Вернее суть осталась прежней – осада замка, а сеттинг изменился. Отныне в средневековом мире властвуют фэнтезийные персонажи. Например, по ходу игры тебе придется одолеть самого графа Дракулу. А живет сей муж не в какой-нибудь халупе, а в черном-черном замке, куда не только нежить всякая наведывается, но и драконы нет-нет, да залетают. В общем, на поблажки не рассчитывай.



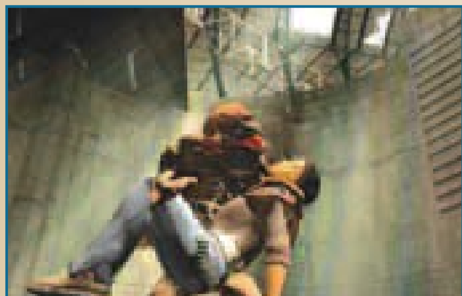


Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно - они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов сразу, посвященных одному и тому же проекту. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.half-life2.com



Не успели мы пройти *Half-Life 2: Episode One* (см. тему номера предыдущих «РС ИГР»), как сотрудники студии Valve выдали информацию о втором эпизоде сериала. Релиз игры *Half-Life 2: Episode Two* намечен на четвертый квартал текущего года. В отличие от первой серии, очередное продолжение серьезно освежит геймплей.
Нам, наконец-то, предоставят новое оружие. Сколько и какое – пока неизвестно. Разработчики назвали лишь одну пушку – Strider Buster.
О боевых характеристиках новинки говорит само название: похоже, Гордон Фримен обзаведется оружием, которое используют ходячие гиганты страйдеры. В игру также вернется транспорт, причем мы опробуем в деле совершенно новые механизмы. «На закуску» разработчики из Valve обещают массовый бой с участием не только сладкой парочки Гордона и Аликс, но также других повстанцев и кучи врагов. Кстати, не верь рекламному ролику Episode Two (его можно посмотреть на DVD-приложении к этому номеру), в котором боевая подруга Фримена, якобы, гибнет.
На самом деле Аликс пребывает в добром здравии и по-прежнему ни на шаг не отстает от своего спутника.

TEST DRIVE UNLIMITED

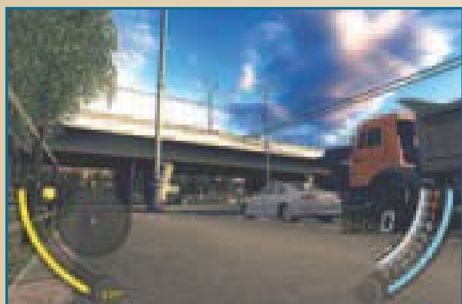
ЖАНР ИГРЫ: Racing
ДАТА ВЫХОДА: Сентябрь 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.testdriveunlimited.com



За бесконечной чередой аркадных рейсингов типа *Need for Speed* другие современные гонки невольно теряются, однако, как минимум, один проект заслуживает самого пристального внимания. Итак, мы устраняем несправедливость и представляем *Test Drive Unlimited* – игру, призванную возродить утративший былую славу сериал Test Drive.
Компания Eden Games готовит воистину глобальный проект, где стрит-рэйсинг раскрывается как стиль жизни. Ареной для выяснения отношений между гонщиками станут улицы гавайского острова Оаху, так что мы сможем полюбоваться на тропические пейзажи. Добавь к этому сто двадцать пять лицензированных автомобилей таких марок, как Ferrari, Lamborghini, Ducati, Aston Martin, Mercedes, Saleen, Shelby и Jaguar. Все тачки можно тюнинговать, но потенциал Test Drive Unlimited этим не исчерпывается. На заработанные в соревнованиях деньги игрокам дозволено покупать роскошные особняки и фирменную одежду для своих персонажей. Мультиплеер же строится по принципу онлайновых ролевых игр: виртуальный Оаху «живет» на просторах интернета постоянно, а игроки приходят и уходят.
Подробнее об игре мы расскажем в следующем номере.

АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК

ЖАНР ИГРЫ: Racing
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.gaijin.ru/projects/adrenalin_2.htm



Амбициозные отечественные разработчики продолжают борьбу за лидерство в разных жанрах (что, согласись, радует). Московская студия Gaijin Entertainment, например, прорывается в мир гоночных симуляторов. Выпустив в прошлом году *«Адреналин: Экстрим-шоу»*, компания анонсировала куда более серьезное продолжение *«Адреналин 2: Час пик»*.
Из предыдущего проекта в новый перекочевали лишь головокружительные трюки, а вот геймплей, игровой мир и графика здорово преобразились. Нас ждут нелегальные заезды по улицам Москвы, причем кататься предстоит как ночью, когда дороги относительно свободны, так и в пресловутые «часы пик» с огромными пробками. Чтобы не заскучать в заторах, игроки смогут послушать музыку разных жанров. В саундтреке представлены как отечественные, так и зарубежные исполнители, а сейчас разработчики ведут переговоры с легендарной панк-группой Offspring. Звучаниям моторов уделяется столь же пристальное внимание: рев движков записывается с помощью специальной аппаратуры вживую с настоящих Mitsubishi, Lamborghini и Porsche. В ближайших номерах мы обязательно опубликуем обширное превью на этот проект.



ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based/ Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
РАЗРАБОТЧИК	Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totalwar.com
ДАТА ВЫХОДА	Ноябрь 2006 года

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ИВАН ГРОЗНЫЙ ПРОТИВ АЦТЕКОВ

Когда в январе нынешнего года издательство SEGA анонсировало *Medieval II: Total War*, многие поклонники популярной стратегической серии разинули рты от удивления. Они-то предполагали, что студия Creative Assembly обратит свое внимание на эпоху наполеоновских войн. Впрочем, разработчики легко объяснили выбор исторического периода:

*– На наш взгляд, **Medieval: Total War** – наиболее удачная часть «тотальной» серии в плане геймплея, а **Rome: Total War** куда сильнее технологически. К тому же, Средние века – практически идеальный сеттинг для стратегической игры: столько научных открытий и военных конфликтов! Учтя все эти моменты, мы и решили сделать Medieval II.*

КОНЕЦ ЭРЫ БЛИЗНЕЦОВ

Начинать знакомство с *Medieval II* рекомендуется с просмотра скриншотов и видео с выставки E3. Легкий шок гарантирован. Игра создается на усовершенствованном движке *Rome: Total War* и выглядит сногсшибательно. Разработчики улучшили в два раза качество текстур и увеличили количество полигонов. Впрочем, кто думает о технических характеристиках, когда на экране показывают ТАКОЕ!

Две огромные армии сошлись в жесткой сече. С высоты птичьего полета битва впечатляет, а при более детальном рассмотрении – и вовсе заставляет радостно хлопать в ладоши. Куда подевались армии клонов? Раньше воины одного вида походили друг на друга, как те двое из ларца, одинаковы с лица. Однако эра близнецов закончилась. Движок на ходу моделирует внешность солдат, собирая каждого, как твой младший брат человечков из деталей «Лего»: туловище, голова, оружие... В любом отряде двух абсолютно идентичных персонажей днем с огнем не сыщешь – хоть формой шлема или эмблемой на щите да будут отличаться. Кроме того, по ходу битвы доспехи воинов покрываются кровавыми разводами и грязью.

Medieval II легко спутать с залихватским аркадным экшеном в духе *The Lord of*



Бойцы обучились блокировать удары щитом, парировать выпады и даже добивать поверженного противника


Поговаривают, AI противника преподнесет нам немало сюрпризов.


Чем яростнее битва, тем больше крови на доспехах.

the Rings: Return of the King. В Rome: Total War – предыдущей части серии – ближний бой выглядел весьма схематичным: толпа трехмерных болванчиков яростно пихалась не на жизнь, а на смерть, словно дачники, пытающиеся влезть в переполненный автобус. Теперь же движения воинов стали куда правдоподобнее. Бойцы обучились ряду приемов: блокировать удары щитом, парировать выпады, проводить контратаки и даже эффектно добивать поверженного наземь противника. Кстати, труп не исчезает магическим образом, а остается лежать там, где солдат испустил последний вздох. Добавь к этому ощутимо поумневший AI: лучники стараются избегать ближнего боя, пятятся назад, а рыцарь, прикончив одного врага, правдоподобно осматривается по сторонам, выискивая следующую жертву. Все-таки не зря Creative Assembly взяла паузу между третьей и четвертой частями Total War и сделала консольный слэшер *Spartan: Total Warrior*. Игра не стала хитом, зато дала разработчикам необходимый опыт в жанре экшен.

Карманный папа

Священников в *Medieval II: Total War* надобно холить, поскольку со временем из них можно «взрастить» кардиналов, а из наиболее способного даже папу Римского. «Карманные» папы в хозяйстве всегда пригодятся. Эти божьи наперсники на Земле всякий стыд потеряли: постоянно клянчат у правителей деньги и требуют присоединиться к крестовому походу. Отказать несложно, но разгневанный папа может объявить тебя еретиком и наслать инквизицию. Зато если в Риме сидит свой человек, твори, что душе угодно!

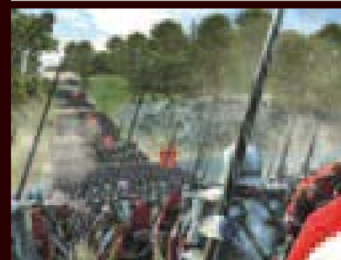


Открытие Америки

Вдоволь налюбовавшись «картинкой» Medieval II, перейдем к фактам. Итак, события, показанные в игре, охватывают ни много, ни мало – 450 лет, с 1080 по 1430 год. За эти четыре с половиной века мир изменился до неузнаваемости. Чего только не произошло: и крестовые походы, и монгольское нашествие, и Столетняя война, и открытие Америки. Менялось и вооружение. В 1080 году сильнейшими воинами считались рыцари, а в XV веке любой крестьянин понимал: солдат, вооруженный мушкетом, поопаснее будет. Появились новые осадные орудия, изменилась и тактика ведения боя. Все вышеперечисленное найдет отражение в Medieval II. Однако не жди от игры строгой исторической достоверности. Как и раньше, возгла-


Все элитные войска производятся в замках.

Морская болезнь



Единственное, что расстраивает в *Medieval II: Total War*, – абстрактные морские баталии, победа в которых присуждается решением компьютера. В Creative Assembly считают, что пока не готовы сделать сражения на воде такими же интересными, как на суше. Разработчики жалуются на сложность и комплексность задачи и обещают дебют полноценных морских сражений в пятой части серии *Total War*. А до тех пор остается уповать на волю случая.



В Medieval II нет одинаковых воинов. У этих, например, разные шлемы.

РАЗУМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ



Возможно, оценив скриншоты, ты сразу же задумался о фантастической мощи компьютера, необходимой для того, чтобы вдохнуть жизнь в *Medieval II*. Спешим обрадовать: для комфортной игры не понадобится чудовищная по цене конфигурация. Системные требования не оглашены, но, как нам намекнули авторы, они лишь немногим выше, чем у *Rome: Total War*. По их словам, многие уже вышедшие игры хотят от компьютера большего, чем попросит Medieval II.

вив одну из держав (разработчики предлагают на выбор 21 страну, начиная от Польши с Россией и заканчивая Священной Римской империей), ты сможешь подчинить своей власти весь мир. Под словом «мир» подразумевается глобальная карта, на которой нашлось место для Европы, Северной Африки, части Азии и куска Америки, где обитали ацтеки. Да-да, нас ждет путешествие в Новый Свет. Правда, сразиться с ацтеками можно будет не раньше, чем особое открытие позволит путешествовать через океан. До этого момента богатейшую Америку будет скрывать от взора «туман войны». Зато потом смело отправляй Ивана Грозного покорять Новый Свет.

БРАК ПО РАСЧЕТУ

Как и предшественница, Medieval II объединяет пошаговый стратегический режим и тактические бои в реальном времени. Но на этот раз авторы решились на ряд нововведений. Так, теперь у любого поселения есть два различных пути развития. Превратить его в город, центр экономической и социальной жизни, или в замок, кузницу армейских кадров – выбирать тебе. Но не забывай о балансе. Город дает только базовые типы военных подразделений, зато приносит хороший доход в казну. Замки обеспечивают сильной армией и... здорово бьют по кошельку.

По сравнению с другими частями серии Total War, в Medieval II заметно возросла роль религии. Если в твоем государстве исповедуют, скажем, христианство, а на недавно захваченной территории священной книгой считается Коран, жди восстаний. Как изменить ситуацию? Обрати большинство населения в «свою» веру: отправь миссионеров в земли неверных. Священники неплохо помогают и в борьбе с еретиками – хотя, может случиться непредвиденное, и твой посланец перейдет на сторону врага.

Помимо священников, налаживать отношения с соседними государствами помогают принцессы и... убийцы. Очаровательные королевские дочки способны решить сложнейшие дипломатические задачи. Например, выдав барышню замуж за генерала вражеской армии, ты сделаешь его своим союзником. Убийцы разбираются с неугодными людьми более радикальным способом, чем «девицы на выданье». Король соседнего государства не желает дружить? Отвергает военный союз? Что ж, он сам напросился. Правда, посылая убийцу на задание, помни: провал операции чреват войной.

Сразиться с ацтеками можно будет не раньше, чем особое открытие позволит путешествовать через океан

ЗАМОК В СКАЛАХ

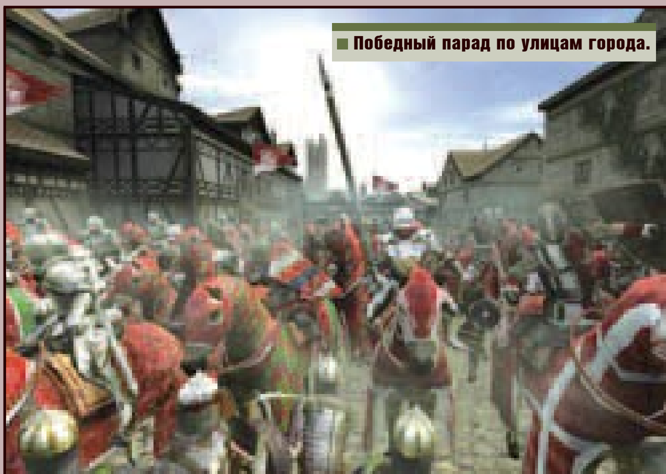
Напоследок, еще несколько штрихов к портрету Medieval II. На одном поле боя сразится больше десяти тысяч вояк! А



Крестовые походы – обязательная трудовая повинность рыцарей.



А я бы такую картину дома на стенку повесил.


Победный парад по улицам города.


Такое впечатление, что лошадь оседлал гном.

БЕЗУМСТВО ХРАБРЫХ

Если финансы позволяют, всегда можно доукомплектовать армию наемниками. Однако патриотизм за деньги не купишь, а ведь он очень ценен – в этом мы убедились на примере сражения между испанскими войсками и племенем ацтеков – его показывали на выставке E3. «Броня» из звериных шкур, боевая раскраска и примитивное оружие ацтеков не шли ни в какое сравнение с пушками и мушкетами конкистадоров. Но как ни «давили» испанцы, ацтеки не дрогнули и с поля боя не бежали. Они сражались до самой смерти.



значит, авторы с некоторыми условностями смогут воссоздать крупнейшие сражения между христианскими и мусульманскими войсками близ Лас-Навас-де-Толоса. Но возьмутся ли? Пока неясно. Кроме того, в игре ожидается порядка 250 видов войск, причем, у каждого из них будут особые способности.

При постройке оборонительных сооружений отныне важно учитывать рельеф местности. Город на равнине враг возьмет без особых трудностей, а вот с замком, почти полностью окруженным горами, сильно помучается. О ландшафте стоит помнить также при расстановке отрядов на поле боя. Лучники, обосновавшиеся на выступе скалы или на другой возвышенности, могут здорово потрепать кавалерию, да и пешим воинам придется несладко.

А еще... Стоп, пора ставить точку. О Medieval II можно рассказывать еще долго, но никакие слова не сравнятся с личными впечатлениями. Если SEGA не лукавит, игра появится в продаже уже в конце ноября текущего года. А пока можно насладиться прекрасным дополнением к Rome: Total War под названием ***Alexander***. Мы обязательно напишем о нем в ближайших номерах.

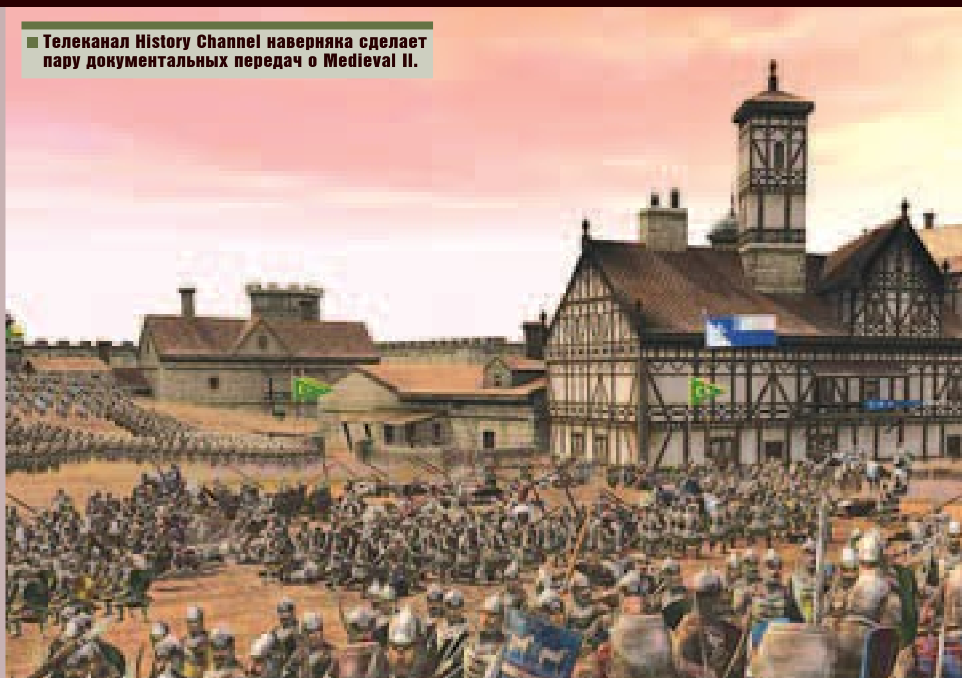




ВРЕМЯ ТОРГОВАТЬ



Важную роль в *Medieval II* играют торговцы. Ты гоняешь их по глобальной карте, они зарабатывают деньги. Если купец обнаружит ценный товар – задержись, ведь стоит послать торговца дальше, бонус к прибыли улетучится. Впрочем, если видишь, что в соседней стране иноземный «барыга» обнаружил нужный ресурс, пошли туда представителя. Возможно, твой купец сумеет завладеть товаром. Не бойся – экономические «войны» не влияют на дипломатию.


Телеканал History Channel наверняка сделает пару документальных передач о Medieval II.



Ищи видео на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
РАЗРАБОТЧИК	Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.supremecommander.com
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2007 года

Текст: Илья Зибирев

SUPREME COMMANDER

ОТ ДУЭЛЕЙ К МИРОВЫМ ВОЙНАМ

Жанру стратегий в реальном времени давно нужна хорошая встряска. Фашисты, орки и агрессивные инопланетяне с Юпитера однообразно мутузят друг друга в десятках RTS. Надоело! Хочется чего-нибудь новенького!

Без малого десять лет назад *Total Annihilation* смогла встряхнуть жанр – да еще как! Сможет ли сделать то же самое ее идейная последовательница, *Supreme Commander*?

Несмотря на новое название, в Supreme Commander нельзя не узнать так и не увидевшую свет *Total Annihilation 2*. Тот же дизайн боевых единиц, те же гиганты-командиры, мало изменившийся сюжет.

ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ – ВРАГ

Сюжет пока что – увы! – оригинальностью не блещет. По правде говоря, он вообще не блещет.

Земляне, как это водится у большинства фантастов, наконец-то принялись осваивать космос и чудеса техники вроде мгновенной транспортировки материи на огромные расстояния. Началась колонизация новых миров.

Тем временем, на Земле научились вставлять в человеческие головы небольшие компьютеры – чтобы лучше думалось. Усовершенствованных людей назвали симбионитами и направили на задворки галактики – расширять границы земной Империи. К огорчению Империи, симбиониты довольно скоро возжелали свободы и независимости, и началась война (не помогла даже зашитая в белково-компьютерные мозги повстанцев программа «Лояльность»).

Здорово насолила землянам и планета Серафим II. Ни одна экспедиция, посланная туда, так и не вернулась, а через некоторое время начала пропадать связь с колониями, находящимися неподалеку от Серафима. Так в галактике появилась третья сила – люди, вступившие в союз с таинственными инопланетянами.

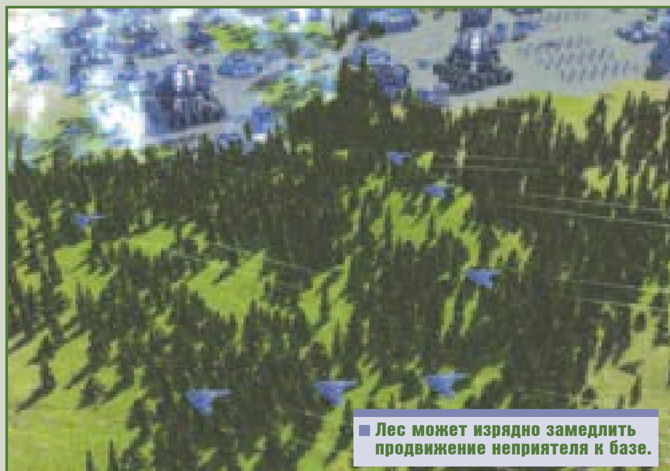
В общем, если опустить литературные подробности, то все просто: люди обычные (Земная Федерация), люди кибернетические (Кибраны) и люди, павшие под влияние инопланетного разума (Эон), сражаются друг с другом по всей вселенной просто потому, что больше им заняться нечем. Вот уже тысячу лет длится Бесконечная война, а выиграть ее должен, конечно же, ты – верховный главнокомандующий одной из противоборствующих сторон.



С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

Крис Тейлор (Chris Taylor), ведущий дизайнер игры, справедливо полагает, что современные RTS слишком отдаленно напоминают настоящие военные дейст-

Supreme Commander будет напоминать репортаж с Курской дуги в прямом эфире со всеми подробностями


Лес может изрядно замедлить продвижение неприятеля к базе.


Десантные корабли несут на борту по 14 боевых роботов.

вия. Supreme Commander же будет представлять собой репортаж с Курской дуги в прямом эфире. Пара сотен ожесточенно сражающихся бойцов – далеко не предел. Особенно когда размеры средней карты измеряются десятками километров.
Не потеряться на этих просторах тебе поможет игровая камера, обученная как парить на высоте нескольких метров над землей, так и взлетать в небеса. В первом случае удобно наблюдать за ходом локальной перестрелки и раздумывать над тактическими маневрами. Во втором ты даже не увидишь отдельных юнитов – только пиктограммы, ползающие по огромной карте. В этом режиме нужно мыслить в масштабах армий. Вспомни карты из военных энциклопедий. Тут – то же самое.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

Уже сейчас можно утверждать: в Supreme Commander будут на редкость необычные юниты. Авторы дали волю фантазии и создали механических монстров, поражающих воображение.

РАСШИРЬ ОБЗОР

Хочешь почувствовать себя заправским генералом будущего, сидящим в командном бункере и раздающим приказы войскам? Покупай дополнительный монитор!
Supreme Commander будет поддерживать два монитора. На одном можно наблюдать за ходом определенного сражения, на втором – следить за глобальной картой. Позволят ли разработчики «прикрепить» один из экранов к выбранному отряду и следить за ним постоянно, мы не знаем, но такая возможность была бы не лишней.



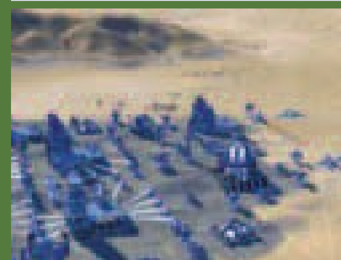
Наряду с обычными двуногими «карликами» и прочими танками по полю боя будут вышагивать гигантские пауки, сороконожки с торчащими во все стороны дулами орудий и даже корабли! Такое судно доплывет до берега, «выдвинет» ноги и превратится в штурмовую платформу. Одолеть махину сможет только другая махина. Обычные юниты не проживут рядом с пауком и десяти секунд.

ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ?

К сожалению, Supreme Commander не сможет читать мысли игрока и самолично нажимать на нужные иконки. С другой стороны, похоже, это единственный недостаток ее интерфейса.
Игровой экран будет полностью настраиваемым. Нравится, когда панель управления висит сверху? Подвесим. Сбоку? Тоже можно. Не годится расположение


Даже самолеты в игре огромны!

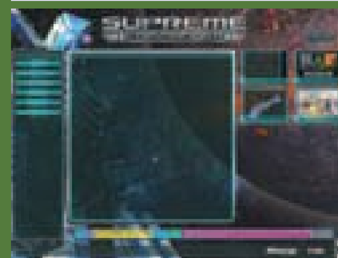
СТРОИТЕЛЬСТВО



Рассказав о различных военных изысках *Supreme Commander*, не забудем о строительстве и ведении хозяйства. Тут, судя по видеороликам из игры, устройство то же, что было в *Total Annihilation*. Строения возводятся героем-командиром и его помощниками-конструкторами при помощи специальных устройств, материализующих сооружения буквально из воздуха. Командир строит любое здание куда быстрее обычных работяг.


Первый десант. Противник даже не подозревает, что ему грозит.

БОЛЬШЕ СЮЖЕТА



Если тебя все-таки заинтересовал сюжет игры, обязательно зайди на официальный сайт www.supreme-commander.com. Там ты найдешь биографии некоторых героев, подробную историю колонизации космоса от наших дней и до последних лет Бесконечной войны и краткую справку по каждой из трех противоборствующих сторон.
Кроме того, на сайте можно посмотреть на некоторые юниты и ознакомиться с их ТТХ.

кнопок? И это исправимо. Планируется также поддержка фанатских модификаций, изменяющих и улучшающих управление игрой.
В компании Gas Powered Games считают, что стандартный point-and-click интерфейс уже изрядно устарел. В современных RTS по экрану ползают десятки, если не сотни юнитов самых разных типов. Управлять ими с помощью мышки и четырех-пяти привычных команд не шибко просто. Supreme Commander решит эту задачку при помощи особой системы контрольных точек.
Данная находка пригодится во время планирования штурма вражеской базы или для настройки маршрута патруля. Для каждого пути можно задавать массу параметров, а отдельные маркеры – легко двигать мышью. Группам боевых единиц и даже целым армиям можно составлять детальные схемы поведения – по какому маршруту подходить к атакуемому объекту, в какой очередности нападать, с какой скоростью передвигаться. В самый ответственный момент нужно будет лишь нажать кнопку "execute" и смотреть, как твои войска одерживают победу за победой (или медленно понимать, что стратег из тебя – никудышный). Конечно, выбрать любого приглянувшегося вояку и указать ему на цель тоже можно.

БАТАЛЬНЫЕ ВИДЫ

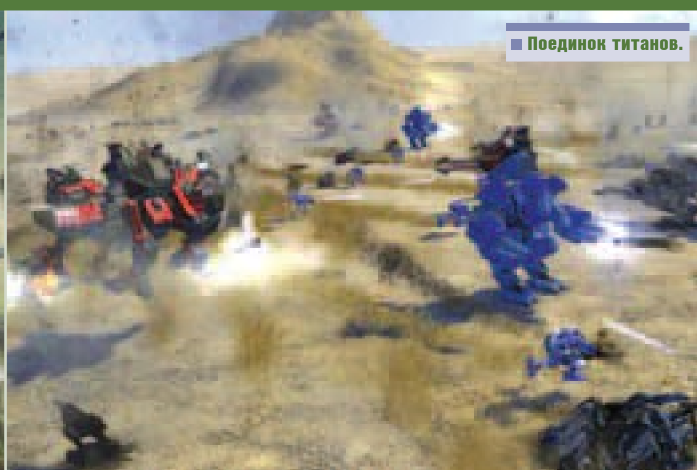
За внешний вид игры опасаться не приходится. Возможно, Supreme Commander не будет так же прекрасна, как та же *Rise of Nations:Rise of Legends*. Но недостаток современных спецэффектов с лихвой компенсируется масштабностью происходящего на экране. Согласись, когда на поле боя одновременно сражаются десятки роботов размерами от двух до двухсот метров – это впечатляет!
Из нескольких видеороликов, лежащих в сети, очень хорошо видно, насколько плавно и естественно двигаются боевые машины. От происходящего на экране оторваться будет очень непросто. Отдельная гордость Gas Powered Games – вода и водные сражения. Местным батальным сценам позавидовал бы сам режиссер Спилберг!

НЕ ПЕРЕМУДРИЛИ БЫ

«Слишком хорошо, чтобы быть правдой» – это про Supreme Commander. В Gas Powered Games определенно создают (по крайней мере – очень стараются) Лучшую Стратегию в мире. Количество революционных инноваций впечатляет и пугает одновременно. Если разработчики смогут воплотить в жизнь все свои задумки, у них получится игра, сопоставимая по глубине и масштабности со знаменитой *Rome: Total War*. 

ДЛЯ КАЖДОГО МАРШРУТА МОЖНО ЗАДАВАТЬ МАССУ ПАРАМЕТРОВ, А ОТДЕЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ – ЛЕГКО ДВИГАТЬ МЫШЬЮ


Боевые корабли вышли на сушу и продолжают движение в сторону неприятельской базы.


Поединок титанов.

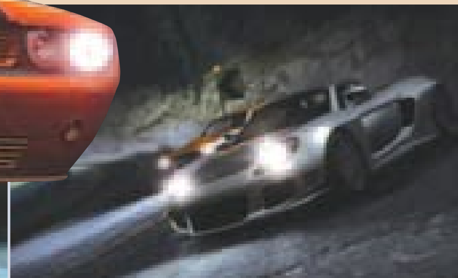
Текст: Павел Демин







Гонки снова будут проходить ночью.



Извилистые трассы в каньонах – главная фишка NFS Carbon.

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Black Box
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.needforspeed.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2006 года

NEED FOR SPEED CARBON

А ВОЗ И НЫНЕ ТАМ

Сколько ни ругали разработчиков из Electronic Arts за чрезмерную любовь к стритрейсингу, они опять за старое. Очередную часть популярной гоночной серии *Need for Speed Carbon* можно коротко описать тремя словами: ночь, стритрейсеры, извилистые дороги. Неужто ничего свеженького придумать не могли?

В *NFS Carbon* игровой мир снова погрузится во тьму. Действие развернется за чертой города, на пригородных участках. Ухабистые дороги, неожиданные повороты, крутые подъемы и спуски – дороги Калифорнии полны сюрпризов. Одна из трасс – Carbon Canyon – вероятно, и дала название проекту. Именно в гонках по коварному серпантину, как заверяют разработчики, вся соль игры. Будет в новой NFS и полиция. Но, в отличие от *NFS: Most Wanted*, стражам порядка уготована второстепенная роль.

Другим увлекательнейшим занятием в NFS Carbon станет дележ прилегающих к мегаполису территорий. В ожесточенной борьбе за районы тебя поддержит команда завзятых гонщиков из шести человек. За каждый захваченный участок обещаны бонусы и скидки в местных магазинах и автомастерских. Присутствуют в новой части и ролевые элементы. Все гонщики в NFS Carbon обладают определенными умениями, которые можно развивать. Не забыт и тюнинг автомобилей. Нам обещают еще большую свободу в настройке собственной тачки. Если верить разработчикам, мы сможем покопаться под капотом и перебрать мотор буквально по деталям.

В NFS Carbon появится более полусотни машин. Все они разделены на три класса: muscle cars (сверхмощные авто американского производства), exotic cars (иномарки) и tuning cars (авто для тюнинга). На выбор предоставят большой ассортимент автомобилей марки Porsche. Найдется место и концепт-карам, машинам, которые в данный момент находятся в разработке.

Как и в NFS: Most Wanted, в NFS Carbon будет полноценный сюжет. Никуда не денутся и ролики, снятые с участием настоящих актеров. На роль главной героини, девушки-красавицы, которая уже стала фирменным знаком серии, на этот раз взяли актрису **Эммануэль Вогье** (Emmanuelle Vaugier). О ней мы расскажем во врезке.

NFS: Underground 2 и NFS: Most Wanted страдали одним неприятным недугом – однообразностью геймплея. Лично меня хватало лишь на половину прохождения, после чего диск отправлялся на полку. Будем надеяться, что NFS Carbon минует участь ее предшественниц.



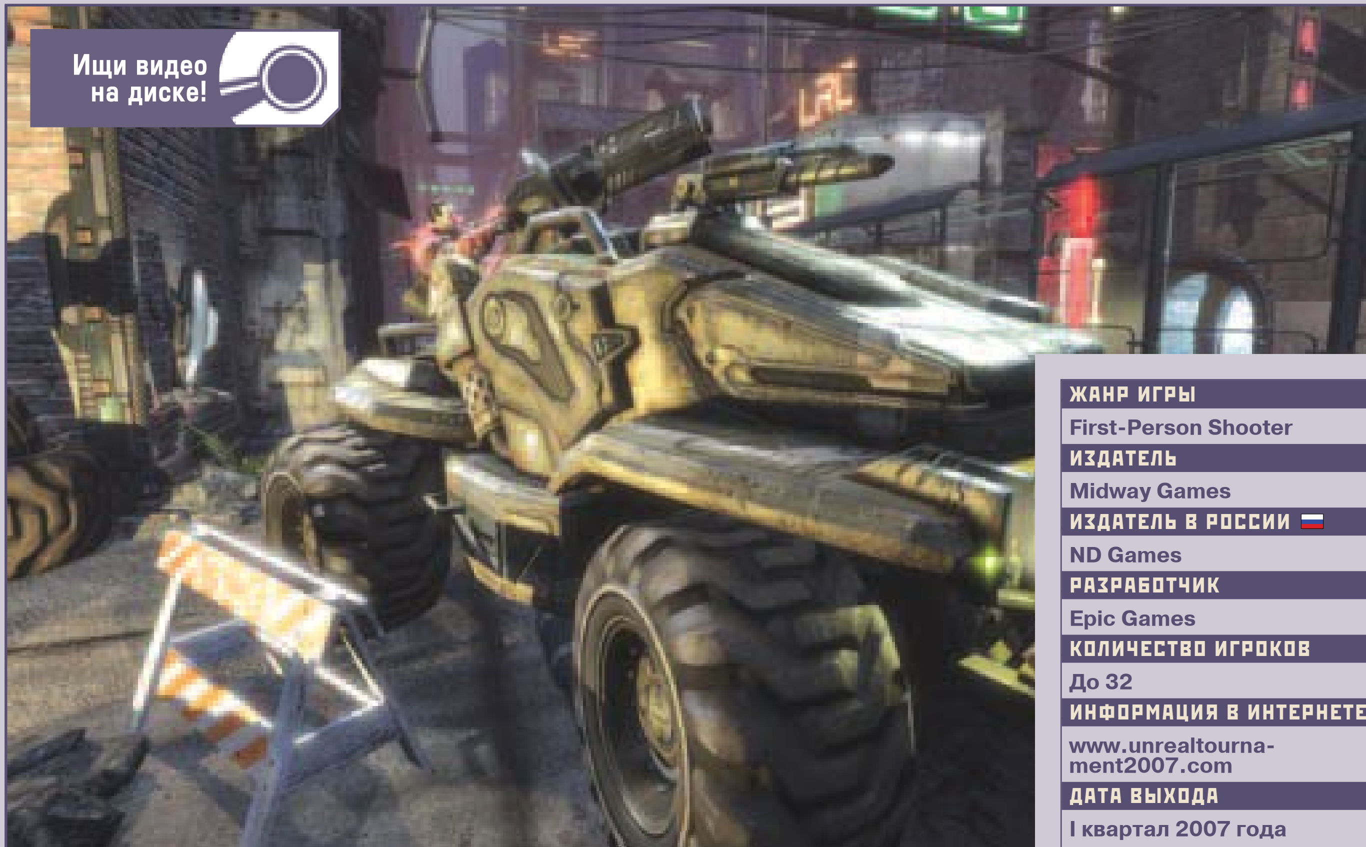
В ОЖЕСТОЧЕННОЙ БОРЬБЕ ЗА РАЙОНЫ ТЕБЯ ПОДДЕРЖИТ КОМАНДА ЗАВЗЯТЫХ ГОНЩИКОВ ИЗ ШЕСТИ ЧЕЛОВЕК

СЛАГАЕМЫЕ УСПЕХА



Эммануэль Вогье (Emmanuelle Vaugier) – тридцатилетняя модель и актриса французского происхождения. Сыграла в таких фильмах, как «Дом Мертвецов 2» (House of the Dead 2: Dead Aim), «Пила 2» (Saw II) и сериалах «Зачарованные» (Charmed), «Тайны Смоллвилля» (Smallville).





ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	Epic Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.unrealtournament2007.com
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2007 года

Текст: Антон "Matr!XER" Мухатаев

UNREAL TOURNAMENT 2007

НОВЫЙ ДВИЖОК – НОВЫЙ UNREAL

История мультиплеерных экшенов *Unreal Tournament* длится вот уже семь лет. За это время серия обзавелась преданной армией поклонников, а каждая ее часть становилась почетным гостем на киберспортивных турнирах. Студия Epic Games из Северной Каролины, создательница Unreal, всегда задавала тон не только в жанре шутеров, но и в гонках графических технологий. Вот и в *Unreal Tournament 2007* дебютирует мощнейший Unreal Engine 3, который, как и его предшественник, наверняка захватит рынок игровых движков на ближайшие годы.

НАЗАД К ИСТОКАМ?

Но не подумай, что, кроме мощной технологии, разработчикам нечем похвастаться. Они обещают сразу несколько приятных сюрпризов. Прежде всего, игра станет куда сложнее и динамичней, то есть вернется к основам первой части. Идеи любимого многими режима Assault получат логическое развитие в Unreal Warfare, с той лишь разницей, что преемник, прежде всего, нацелен на онлайн. Также в нем будут умело сочетаться концепция Capture the Flag и лихие заезды на фантастической бронетехнике. Только представь себе, карты в Warfare будут в три раза больше и без того немаленьких полей сражений из Onslaught! На этих внушительных пространствах расположатся контрольные пункты двух команд, за одну из которых тебе предстоит играть. Это либо люди (Axon), либо инопланетяне (Necris). Кстати, некоторые юниты последних подозрительно напоминают существ из фильма «Война Миров».

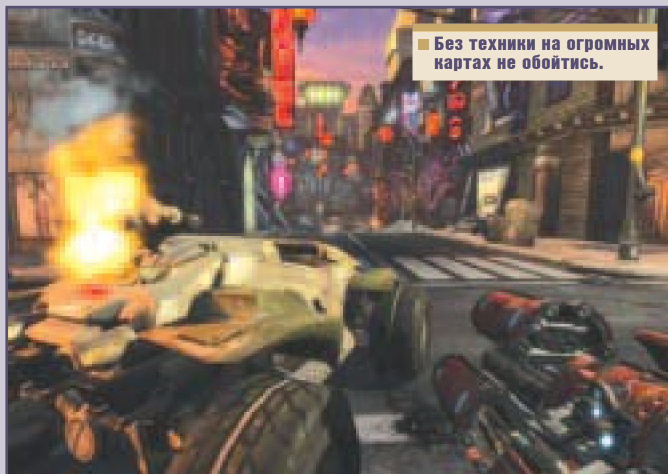


В остальном *Unreal Tournament 2007* – вылитый оригинал семилетней давности. К счастью, разработчики даже не думают бросать работы над одиночным режимом. Хоть серия изначально ориентирована на онлайн, сетевые экшены от Epic всегда славились смышлеными ботами. В новой части они заметно поумнеют – научатся действовать точно заправские вояки и даже рапортовать игроку. Лаконичный список команд из предыдущих частей сменит более подробный. Если раньше мы только и делали, что вопили «В атаку!», теперь сможем и четкий приказ отдать. Например, сказать напарнику: «Хлопни-ка вон того на вышке». Система голосовых команд станет еще удобнее. Подумать только, при помощи хорошего микрофона мы будем на равных общаться с ботами.

НЕРЕАЛЬНАЯ КРАСОТА

В свое время первые скриншоты Unreal Tournament 2007 здорово озадачили игроков – неужели такая графика вообще возможна? С момента дебютного пока-

ЕСЛИ РАНЬШЕ МЫ ТОЛЬКО И ДЕЛАЛИ, ЧТО ВОПИЛИ «В АТАКУ!», ТЕПЕРЬ СМОЖЕМ И ЧЕТКИЙ ПРИКАЗ ОТДАТЬ


Без техники на огромных картах не обойтись.


Надеемся, взрывы не менее зрелищны в динамике.



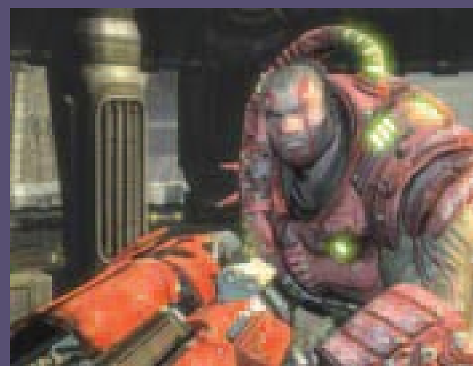
за игры прошел год, мы увидели много красивейших проектов, но возможности нового «мотора» от Epic все равно впечатляют. Потрясающая детализация моделей, четкие текстуры, образцовое использование шейдеров, красочные спецэффекты – да что я перечисляю достоинства Unreal Engine 3.0, ты и сам все прекрасно видишь! Кстати, красноречивей всего о качестве и мощи движка говорит хотя бы то, что на его базе уже анонсировано более десятка проектов в разных жанрах!

Замечу, что сотрудники Epic будут всячески поддерживать поклонников серии. Обещана глобальная система рейтингов вроде той, что существует в *Battlefield 2*. Для пущего удобства доступна она будет прямо из главного меню. А благодаря гибкому инструментарию создатели модов без труда переделают игру по своему вкусу – ведь ни одна часть Unreal Tournament не обходилась без любительских дополнений.

Не дает покоя лишь один вопрос – не окажется ли новый проект Epic банальной рекламой Unreal Engine 3, лишенной интересного геймплея? Конечно, солидный список доработок и появление нового режима воодушевляют, но не стоит забывать, как негодовали геймеры после выхода Unreal Tournament 2003. Надеемся, семилетний опыт не пройдет для разработчиков даром.



ТАЧКИ И СТВОЛЫ



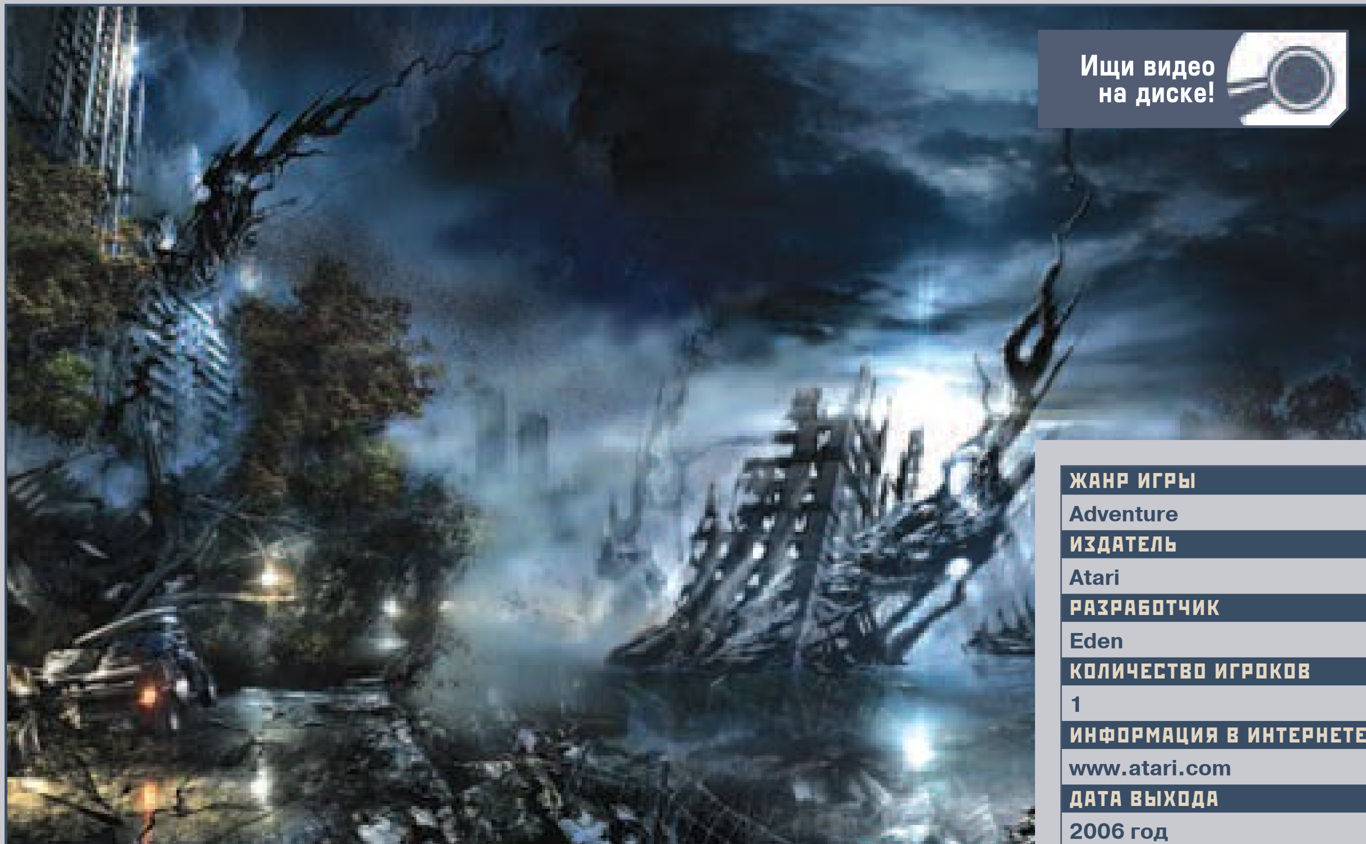
Epic никогда не скупилась на цифры. Вот и сейчас пресс-релизы буквально кишат арифметическими выкладками. Для *Unreal Tournament 2007* созданы 18 средств передвижения, 9 из которых – абсолютно новые. Что касается оружия, то нам обещают целых 12 пушек! Наконец-то вернутся знакомые по оригиналу пистолеты Dual Enforcers и отбойный молоток. Minigun уступит место Stinger'у (возможно, ты видел его в Unreal), а Grenade Launcher, Mine Layer и Bio Rifle объединятся в Canister Gun, стреляющий сгустками био-энергии.


Неужто хоть одна современная видеокарта осилит такие эффекты?

ВРЕМЯ АПГРЕЙДА?



Наверняка тебя волнует вопрос – какая же машина потянет этого графического монстра? Тим Свини (Tim Sweeney), ведущий программист Epic, официально заявил, что для запуска игры хватит видеокарты серии GeForce FX. Но если ты хочешь испытать всю мощь движка, да еще и без тормозов, готовь систему с видеокартой не хуже GeForce 7800. Так что пора откладывать деньги на новое «железо», дабы встретить игру во всеоружии.





ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Eden
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

Текст: Саша Глаголев

ALONE IN THE DARK (2006)

В ТЕМНОТЕ: ОДИН И БЕЗ АНСАМБЛЯ!

Как думаешь, амиго, сколько на свете компьютерных игр? Кто сказал «навалом»? Понимал бы чего! Верный ответ – «до фига»! А теперь по совести: много ль из них запоминается дольше, чем на один день? Правильно: такого добра как звезд. На одном полковничьем погоне. Есть три игры, которые сами себе жанр, памятник и легенда: *Warcraft*, *Doom* и *Alone in the Dark*. Любую стратегию, стрелялку или ужастик с ними будут сравнивать до тех пор, пока в мире не иссякнут стратегии, стрелялки и ужастики.

РАЗГОВОР ОБ УЖАСАХ

Давным-давно, когда на меня шинель строчили, а на тебя еще и планов не строили, добрые люди из компании **Interplay** придумали Очень Страшную Игру, которая называлась «Один в темноте». Сказать, что это был взрыв атомной бомбы – значит, не сказать ничего. Девять из десяти. Фобос и деймос. В смысле, страх и ужас. Производители подгузников увеличили объемы производства на тридцать восемь процентов (быть может, ты слыхал от стариков о знаменитом буме подгузников девяносто второго года).

С тех пор прошло четырнадцать лет. «Тихий холм» разросся до размеров Казбека. «Обитель зла» покрыла пространство от Арктики до Антарктики. А «Один в темноте» так и остался – в темноте.

И вот, маленькие узкоглазые люди из далекой компании **Atari** засучили рукава, взялись за лопаты и двинули на кладбище истории – откапывать хладный труп забытого одиночки. «Пан или пропал. Либо уж развеем его прах по ветру, либо сделаем из Эдварда Карнби Владимира Ильича Ленина, который, как известно, и теперь живее всех живых», – примерно так бормотали себе под нос япошки, очищая бездыханное тело от всяких липких червяков наподобие *The New Nightmare* и навешивая там и сям какие-то подозрительные электроды.

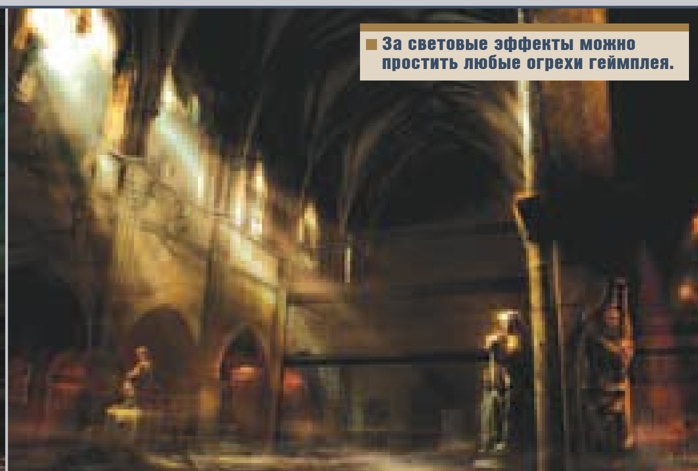
Гальванизированный труп задергался всеми рабочими конечностями, а в стенах Atari раздались крики «Банзай!». Диковину стали возить по ярмаркам и за большие деньги показывать любопытствующим. Я знал, куда потратить деньги налогоплательщиков!

Итак. Эдвард Карнби (который, согласно игровой легенде, впервые засветился на сцене в тридцатых годах прошлого века) до сих пор выглядит как Ален Делон в фильме «За шкуру полицейского». Теперь судьбина забросила его в Центральный парк города-героя Нью-Йорка. В этом самом парке, по мнению разработчиков, притаилось мировое зло (признайся, ты тоже всегда об этом подозревал!). Эдварду надо это зло отыскать, надавать ему по шее и загнать обратно в преисподнюю.

В начале игры мистер Карнби, как это нынче принято, продирает глаза, а экран мутный как стакан портвейна. Нажатие клавиши – и взгляд проясняется. (Это не просто так, а техническая демонстрация движка.) Какой-то головорез гоняет полумертвого агента по каким-то коридорам. (Это тоже не просто так, а

САМОЕ ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЕ ОПИСАНИЕ КАРТИНКИ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ТРИ СЛОВА И ОДНО ТИРЕ: УПАСТЬ – НЕ ВСТАТЬ


С таким вот благолепием и придется иметь дело всю игру.


За световые эффекты можно простить любые огрехи геймплея.

обучающая миссия.) Потом бедный Эдвард оказывается под открытым небом, и начинается веселье. В смысле, страсти-мордасти.

ТАЧКА НА ПРОКАЧКУ

Больше о сюжете не скажу ни слова, и не проси. Во-первых, в играх вроде *Alone In the Dark* – это что-то вроде подарка под новогодней елкой: если распотрошил заранее, значит, сам себя лишил удовольствия. Во-вторых, я и сам о нем ни сном, ни духом. Молчат и разработчики.

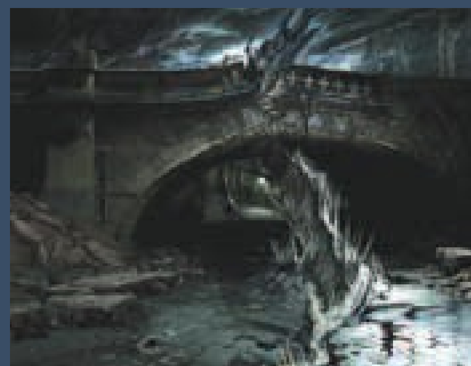
Поэтому поговорим о вечном – о графике. Самое исчерпывающее описание картинки включает в себя три слова и одно тире: упасть – не встать. Кроме шуток. Свет, искры, тени, детализация текстур на таком уровне, что даже шутеры завидовать будут.

Наш боец невидимого фронта колесит по Нью-Йорку, а город тем временем живет собственной жизнью. Нам обещают невероятный эффект присутствия – именно за счет правдоподобного поведения туземцев. Кстати, «колесит» – это не фигура речи. Лавры *Grand Theft Auto* не дают покоя разработчикам, и Карнби теперь разъезжает в авто. Создатели игры показали нам один автомобиль: салон трехмерный, в бардачок весьма кстати залетел «Орел пустыни» (в смысле, пистолет там лежит), а радио ловит какую-то музыку. Что это мне напоминает, не подскажешь? Правильно, тот самый симулятор негра от Rockstar.

Вообще, демонстрационные уровни выглядят на все сто с хвостиком. Хотя судить об игре по демо-версии – последнее дело. И все-таки рискну предположить, что почти наверняка будет любопытно, увлекательно и чертовски занятно. Вот только страшно, как в первый раз, уже не будет никогда. Такова печальная участь всех первопроходцев...



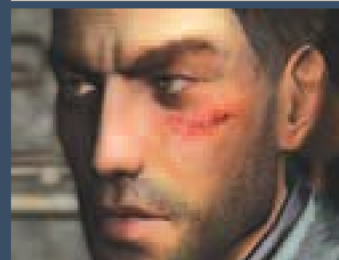
МУЗЕЙ СЛАВЫ

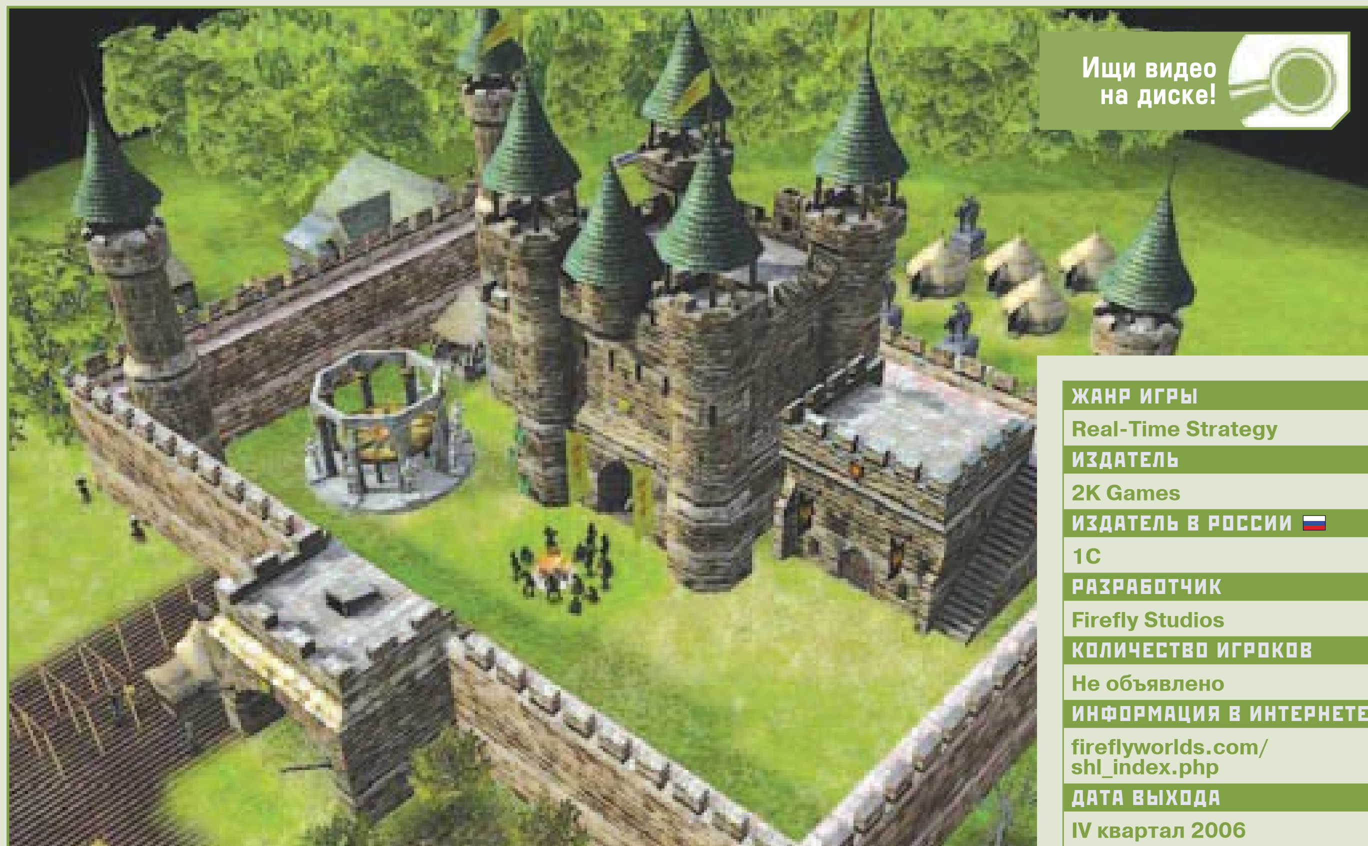


Цифры в названии игры – это не порядковый номер новой серии. Это дата выхода (хотя многие скептики уже пишут 2007 вместо 2006). Сначала игра имела подзаголовок *Near Death Investigation*. Но потом разработчики справедливо рассудили, что не всякий геймер, даже из тех, которые умеют читать, доберется до середины такого подзаголовка и оставили одни цифры. Всего же для компьютера выходило четыре части *Alone in the Dark*: первые три удались на славу, но потом вышла *The New Nightmare* и испортила всю малину.


Фонарь не столько помогает, сколько нагоняет на игрока страх.

ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ


«Одному в темноте» не повезло не только с продолжением. С экранизациями тоже не заладилось. Ибо за дело взялся враг человечества по имени Уве и по фамилии Болл. Еще до выхода на экраны «Дома мертвых» немецкий, прости господи, режиссер отхватил права на экранизацию *Alone In the Dark*. Взяв за основу неудачную *The New Nightmare*, Уве Болл сделал нечто вроде продолжения, ставшее одним из самых идиотских фильмов за всю историю кино.



ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Firefly Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	fireflyworlds.com/shl_index.php
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2006

Текст: Ушанов Артем

STRONGHOLD LEGENDS

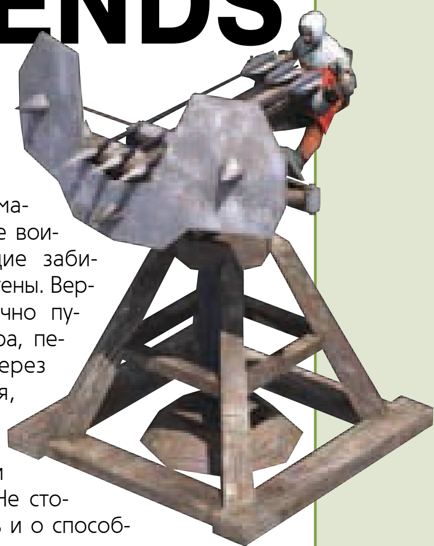
СЕРИЯ МЕНЯЕТ ИМИДЖ

Stronghold Legends – результат долгой и упорной работы над ошибками. Сотрудники компании-разработчика Firefly Studios учли все недоработки предыдущих частей, придумали сказочный мир и несколько изменили концепцию игры – акцент теперь сделан не на строительстве замков, а на тактических маневрах. Замки, впрочем, тоже никуда не делись.

Перво-наперво появились три играбельных стороны и, как следствие, три кампании, каждая из которых основана на распространенной легенде. Первая познакомит нас с королем Артуром (меч в камне, рыцари Круглого Стола, Мерлин, Священный Грааль – все как полагается), вторая опишет житие румынского графа Влада Цепеша (он же Дракула), а третья расскажет о подвигах Зигфрида, героя «Кольца Нибелунгов». Каждой стороне полагается свой неповторимый тип ландшафта, оформление замка и свежие войска с предводителями (общим количеством в тридцать одну штуку). Например, на стороне Артура наравне с обычными лучниками-мечниками-копейщиками будут сражаться рыцари Круглого Стола, а под руководством Дракулы – оборотни, упыри и некие вампирические создания, которые терпеть не могут людей с луками и арбалетами. Кажется, в *Stronghold Legends* авторы твердо решили положить конец доминированию стрелков в угоду балансу. Несчастных воинов в лосинах и с колчанами за спиной будут жечь огнем, нещадно грызть и поливать заклинаниями самые разные существа, начиная с драконов и заканчивая героями.

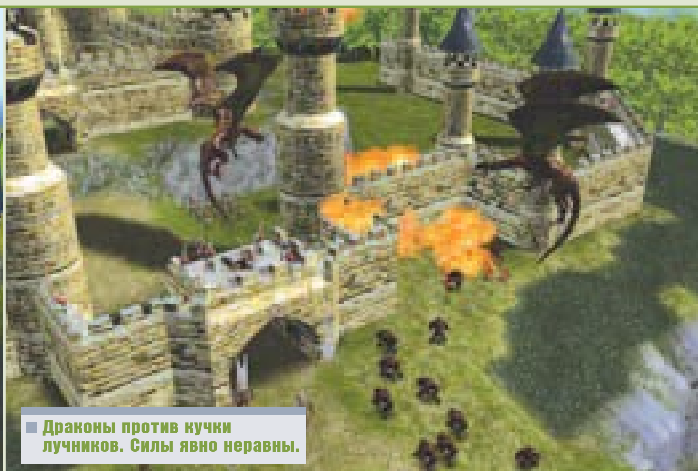
ПО КИРПИЧИКУ

Отличительные особенности Stronghold от других стратегий – штурм и оборона замков – в Legends здорово преобразятся. Обновленная боевая модель и большое количество свежих юнитов сделают геймплей более зрелищным и динамичным, а также разнообразят тактику. Избавить нападающего от назойливых лучников или инженеров помогут драконы, вызываемые с помощью магии, а также воины, умеющие забираться на стены. Вервольфы, точно пушечные ядра, перелетев через укрепления, отвлекут внимание стрелков и мечников. Не стоит забывать и о способностях героев: так, один из рыцарей Круглого Стола сможет создать временный проход в стене замка и неприятно удивить противника внезапной атакой с тыла. Впрочем, стандартные методы в виде таранов, катапульт и ловушек тоже никуда не денутся – подобных приемов будет в два раза больше по сравнению со *Stronghold 2*. Экономическая модель игры стала гораздо проще. Это в очередной раз до-



Вервольфы, точно пушечные ядра, перелетев через укрепления, отвлекут внимание стрелков и мечников


С высоты птичьего полета замок выглядит довольно симпатично.

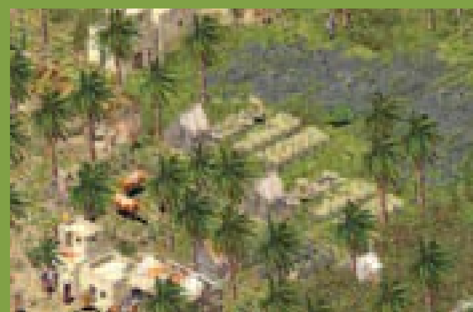

Драконы против кучки лучников. Силы явно неравны.

казывает, что Stronghold Legends – все-таки стратегия, а не симулятор фэнтезийного королевства. Производственная цепочка сократится, но сердцевина экономической системы все-таки останется прежней: процветание вотчины будет зависеть от количества крестьян, сидящих у костра.

РАЗМЫТОЕ ЛИЦО ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

Кроме однопользовательской кампании в игре будет еще, по крайней мере, один режим. Тебе представится возможность схлестнуться с противником на глобальной карте. Помнишь сюжетные миссии в оригинальной Stronghold? Здесь та же песня. Придется не только выбирать территории для атаки, но и думать, какие земли отдать противнику. Ведь войны без потерь не бывает.
Из многопользовательских режимов пока обещан лишь King of the Hill на четырех игроков. Смысл его заключается в следующем: одна из сторон строит на холме замок, а остальные пытаются взять его штурмом.

ИСТОРИЯ STRONGHOLD

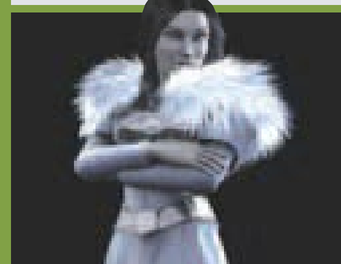


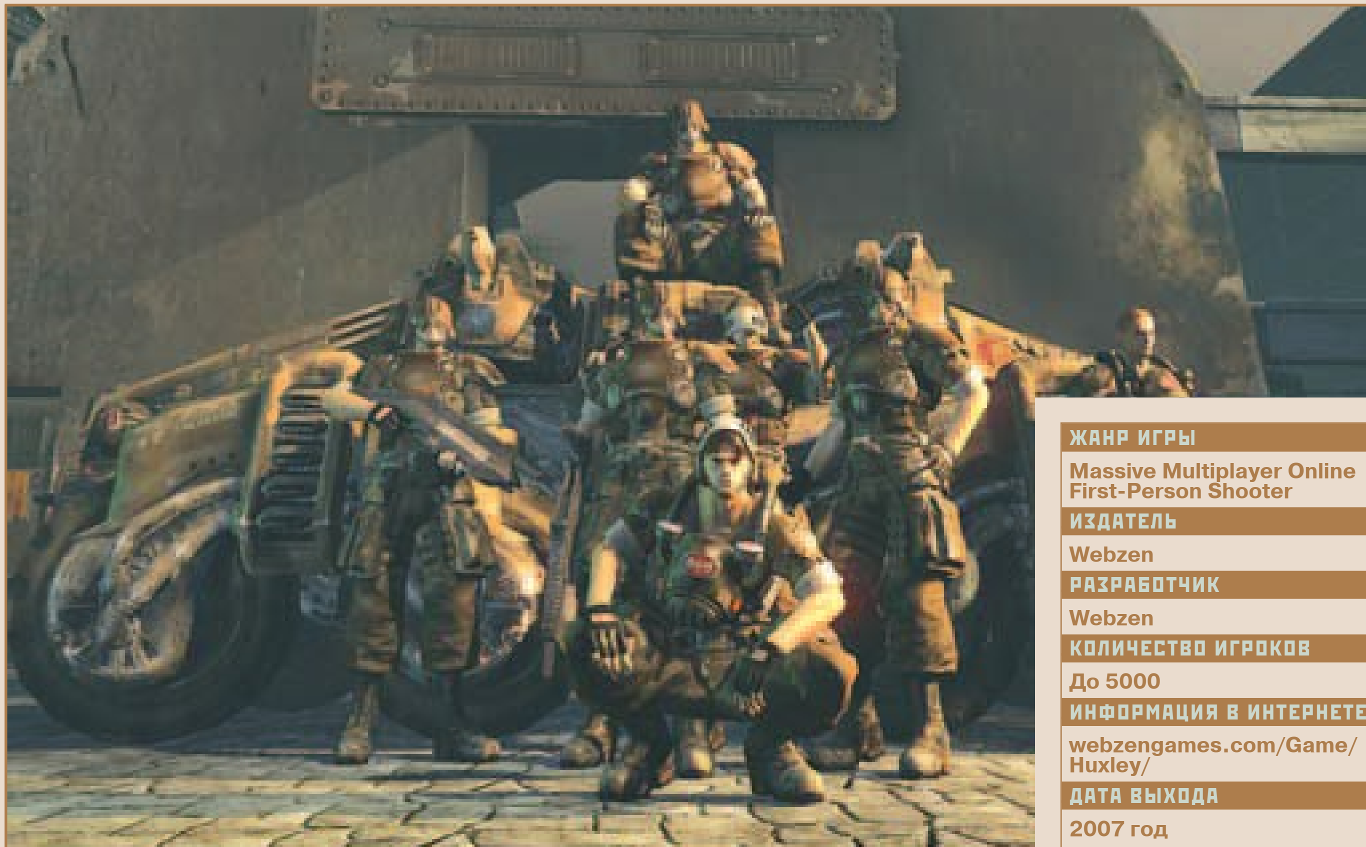
История серии начинается в 2001 году, с выхода *Firefly Studios' Stronghold*. Высоко оцененная игроками и критиками экономическая стратегия с обороной замков подвигла авторов на создание дополнения – *Stronghold: Crusader* (2003 год). Полноценная вторая часть, *Stronghold 2*, вышла в 2005 и оказалась значительно хуже оригинала. Переход на трехмерный движок лишил игру былого обаяния, подарив взамен угловатые модели зданий и юнитов. Остается лишь надеяться, что из *Stronghold Legends* получится качественная стратегия.

Разумеется, разработчики бьются об заклад, что искусственный интеллект будет еще лучше и умнее, чем раньше, а графика – краше. Про смекалку врагов пока сказать нечего, но вот насчет картинки нарекания есть. На скриншотах Stronghold Legends выглядит далеко не так радужно, как обещают разработчики из Firefly Studios: малое количество полигонов, очень слабая детализация и жестко зафиксированная камера, мягко говоря, не радуют. Кажется, наиболее болезненным ударом по серии был уход от милой двухмерной графики первой части.
На нынешнем этапе разработки мы видим несколько интересных находок, необычный фэнтейзиный мир, но смогут ли они компенсировать блеклую графику – можем только гадать. 


Каждый замок будет менять ландшафт местности.

СРЕДНЕВЕКОВАЯ МАГИЯ


Колдовство – еще одно нововведение, причем довольно нехарактерное для серии. Про магическую систему *Stronghold Legends* доподлинно ничего не известно, однако в демонстрационном ролике, показанном на выставке E3, Мерлин очень живо шарашил во врагов молниями, а Королева Зимы испускала ледяные лучи. Вполне может статься, что это просто вид атаки или способность героя, ведь такого юнита, как «маг», в игре не предвидится.



ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Webzen
РАЗРАБОТЧИК
Webzen
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 5000
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
webzengames.com/Game/Huxley/
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Святослав Торик

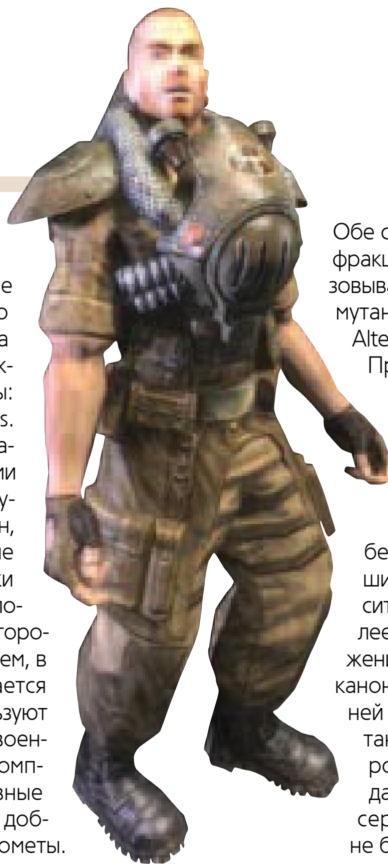
HUXLEY

ПРЕЕМНИЦА PLANETSIDE

Статьи о таких играх, как *Huxley*, принято начинать с упреков в сторону компании Blizzard. Мол, такие-сякие, захватили своей дурацкой *World of Warcraft* полмира (по данным на май 2006, 51% всех играющих в MMORPG). А между тем, другие разработчики пыхтят и стараются донести до общественности мысль о том, что на свете есть нечто иное, нежели круглосуточная битва орков и людей. Хорошенько размахнувшись упаковкой яда, следует развернуться и швырнуть ее в разработчиков из студии Webzen. Концепция, которую они предлагают, грозит куда большими потерями для человечества, нежели банальные фэнтезийные разборки.

СТАРИК ОЛДОС

История знает не так уж много событий, связанных со словом «Хаксли», так что не удивляйся, если твоей первой ассоциацией был писатель Олдос Хаксли и, как следствие, роман «Прекрасный новый мир». Корейские разработчики из Webzen многое почерпнули из этой антиутопии 1932-го года выпуска, так что обязательно прочти. Сюжет игры, правда, не имеет отношения к процветанию Мирового Государства. Напротив, так уж получилось, что после незапланированного ядерного Апокалипсиса весь мир поделили между собой две расы: Sapiens и Alternatives. Sapiens – они и есть Разумные, обладают всеми качествами интеллектуально развитых граждан, а вот Alternatives – это не более чем политически корректный синоним слова «мутанты». Каждая сторона сражается тем оружием, в котором она разбирается лучше: Разумные используют ведущие разработки военно-промышленного комплекса, а Альтернативные предпочитают старые добрые дубинки и ракетометы.

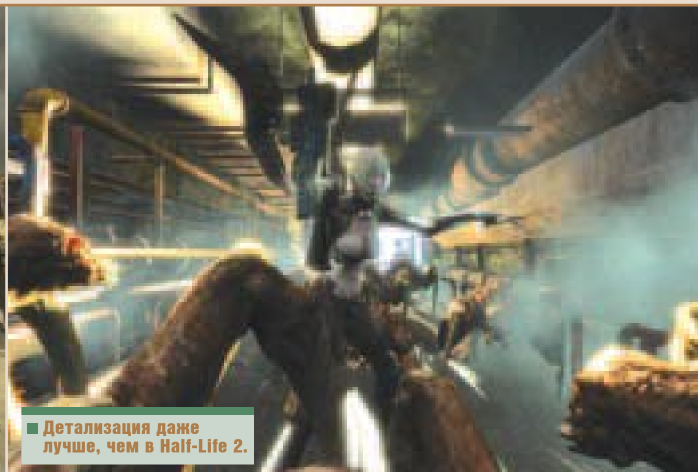


Обе стороны делятся на две фракции: разумные организовываются в One и Syn, а мутанты выбирают между Alteraver и Alternix.

Причина противоборства – новый энергетический ресурс под названием Лунарит, состоящий из кусков разрушенной Луны. Ссора «за бензин» настолько внушительна, что в данной ситуации война – не более чем средство достижения цели. Но по всем канонам жанра, победит в ней не человек или мутант, а время. Причем ровно в тот момент, когда закроется последний сервер игры. Впрочем, не будем забегать вперед.

Разработчики прикупили движок Unreal Engine 3.0, так что со спецэффектами и с физикой у игры все в порядке


Бойцы Разумных выглядят по-человечески, зато персонажи Альтернативных – очень стильно.


Детализация даже лучше, чем в Half-Life 2.

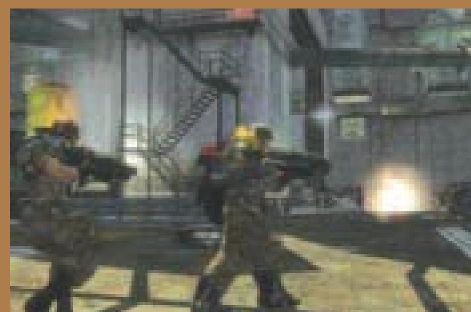
ВЕЛИКАЯ РЕЗНЯ

Большинство перестрелок в *Huxley* проходит на так называемых «полях сражений». В одной отдельно взятой боевой операции может участвовать «всего лишь» пара сотен человек. Эти миссии отлично подходят для тренировки перед более серьезными вылазками, где попадаются не только представители противоположной фракции, но и чужеродная фауна, вкупе с Гибридами. Хотя арены и предназначены для крупномасштабной схватки между игроками, в любой момент недостающее количество бойцов может быть восполнено ботами. Звучит очень провокационно, и наверняка именно этот пункт в итоге вызовет массовое недовольство пользователей. Ведь подумай сам, если в команде противника будут профи, а у тебя сплошные боты – как ты его одолеешь? Все свободное время игроки будут проводить в городах, где к их услугам предоставлены различные товары – от огнестрельного оружия до кибернетических имплантатов. Кроме того, не одну сотню часов придется потратить на столкновения с третьей стороной под названием Hybrids, входящей в состав организации Hybrid Liberation.

Исследуя большой и богатый мир постапокалиптической Земли, ты увидишь множество невиданных доселе районов. Ведь землетрясения, тайфуны, глобальное потепление и другие научно-популярные природные бедствия, последовавшие после ядерного кризиса, изменили ландшафт планеты столь круто, что она нисколько не похожа на сегодняшний вариант.

КАЖДОМУ – СВОЕ

Издавна во многих многопользовательских шутерах воины разделялись на классы. Тяжелая броня и пулемет в руках – значит, боец, он же «танк». Легкая накидка, винтовка с оптическим прицелом – снайпер. Средняя защита, ружье – универсальный класс. В случае с *Huxley*, это The Enforcer, The Phantom и The Avenger соответственно. Кроме того, у каждого класса есть неповторимые способности. Например, «фантомы» могут увеличивать точность стрельбы или пользоваться плащом-невидимкой, скрывающим их на некоторое время.



КТО-ТО ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

В процессе игры каждый персонаж проходит несколько стадий развития, которые можно сравнить с повышением уровня. Участвуя в рейдах, выполняя задания и сражаясь в боевых операциях, он


Город – единственное место, где можно расслабиться, попить пивка и пообщаться с друзьями.

НА БРОНЕ

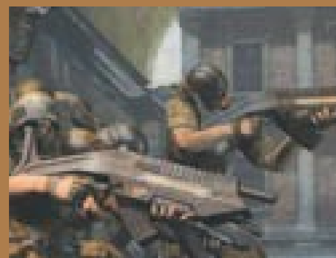


Какой современный шутер, пускай и онлайновый многопользовательский, обходится без военной техники? Различные модификации боевых машин здорово разбавят привычные пешие баталии. Только представь, использовать технику можно будет во всех трех стихиях – на воде, на земле и в воздухе. Не удивимся, если *Huxley* заткнет за пояс не только старенькую *PlanetSide*, но и современные игры серии *Battlefield*.



Нелюди. Убьют – и глазом не моргнут.

ЗУБ ЗА ЗУБ



Важную роль разработчики отводят битвам в режиме Player versus Player. В них игроки числом до трех сотен месят друг друга что есть мочи. По ходу сражения ты будешь выполнять всяческие задания, среди которых уничтожение противника – далеко не первое, хотя и весьма значимое. Не обойдется без стандартных «захвати флаг и притащи его на базу», «удержи максимальное количество бункеров на карте» и так далее. Возможно, будут и более продвинутые режимы.

зарабатывает «очки чести» (honor points), открывающие доступ к новому оружию и экипировке. Впрочем, заветные баллы можно заполучить и другими способами – например, убивая определенный тип монстров. К сожалению, разработчики умалчивают о том, какие именно награды полагаются за примерную стрельбу, но отдельно подчеркивают, что со временем персонажей будут премировать все более крутой экипировкой.

Представь себе: ты начинаешь в роли рядового – в руках пистолет, а на голове пробковый шлем. Набрал порцию очков чести, получил доступ к шотгану и бронежилету – побежал развлекаться дальше.

ХОЛОДНАЯ КРАСОТА

Мир после Апокалипсиса – это, как правило, очень неуютное место. Кругом болезни, смерть, голод и прочие беды. Чтобы заставить игрока поверить в то, что вселенная по ту сторону экрана почти настоящая, разработчики прикупили движок Unreal Engine 3.0. Так что со спецэффектами и с физикой у игры все в полном порядке. Еще одна интересная деталь – облик окружающего мира. Корейские разработчики обратились одновременно к западной и восточной архитектуре: в игре найдется местечко как для классических зданий а-ля барокко, так и для футуристических построек. В основном, конечно, в виде живописных развалин.

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Помимо прочего, Huxley – одна из игр, поддерживающих режим кроссплатформенного мультиплеера. Грубо говоря, теперь ты сможешь как следует отделать хвастливых консольщиков. И, в отличие от некоторых «зажравшихся» проектов, для этого вовсе не потребуется новая операционка Windows Vista и DirectX 10.

Кстати, о перестрелках! Совсем забыл. Как уже говорилось, самое мощное оружие будет выдаваться наиболее продвинутым игрокам. И уж поверь, ради него стоит побегать как следует. Возьмем, к примеру, снайперскую винтовку Viper. Восьмикратное приближение, удобный дизайн и мгновенная реакция спускового крючка на малейшее движение пальца – залог победы, если, конечно, враг не одет в броню высшего класса. Или, к примеру, Bleach – ракетомет, выпускающий по две смертельные боеголовки в секунду. Выстрелил – поменял цель – выстрелил – пошел дальше. Позади – руины, трупы и другие высокополигональные ошметки.

Остался лишь один неосвещенный вопрос: когда? Ответ прост: где-то в 2007 году. У разработчиков еще очень много работы впереди, ведь они действительно хотят создать прекрасный новый мир.

Исследуя мир постапокалиптической Земли, ты увидишь множество невиданных доселе районов



Этот дядька – тоже мутант. Но хороший. Альтернативщик.



Салаги выпрыгивают из транспортера. Через месяц они будут совсем другими.



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Multiplayer Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
FASA Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.shadowrun.com
ДАТА ВЫХОДА
Январь 2007 года

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

SHADOWRUN

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОГРЕССА

Что обычно делают разработчики, разжившись лицензией на популярную RPG-вселенную? Ответ очевиден – создают на ее основе ролевую игру. А вот Microsoft решила выделиться и выпустить многопользовательский шутер, основанный на мире игры *Shadowrun* – известной настольной RPG.

Пару слов о самой вселенной. По сюжету *Shadowrun*, в недалеком будущем на Земле случится катаклизм, в результате которого мир наводнит магическая энергия. Итог – появление новых рас и повсеместное использование волшебства. О вооруженном конфликте чародеев и «технарей», т.е. представителей современной цивилизации, и расскажет новое детище Microsoft.

СДЕЛАЕМ ДРУГ ДРУГУ БОЛЬНО

В Shadowrun разработчики делают упор на многопользовательские сражения. А особенно – на командный режим Capture the Flag, в котором игроки должны отнять друг у друга магический артефакт и доставить его на базу. В качестве враждующих сторон выступят люди (представители могущественных корпораций), эльфы, тролли и гномы. Каждый боец в начале раунда получит определенную сумму денег, как в *Counter-Strike*, на которые он сможет купить специальные приспособления или заклинания. К сожалению, стать одновременно спецом в современных технологиях и могучим чародеем не получится – магия не шибко ладит с плодами человеческого прогресса. Именно поэтому нам постоянно придется ломать голову над тем, какой же апгрейд выбрать. Пока что таковых немного. Из технических гаджетов заявлены крылья, позволяющие спрыгивать с больших высот без потери здоровья, и очки, с помощью которых можно видеть врагов сквозь стены. В сфере волшебства тоже ничего оригинального. К нашим услугам заклинание телепортации, перемещающее героя на 10 метров в любую сторону, и чары, оживляющие павшего в бою товарища. На использование изобретений и заклинаний тратится специальная энергия. И чем больше в запасе чар и гаджетов, тем меньше нам выделят этой волшебной субстанции. Именно таким образом разработчики пытаются соблюсти баланс.



Само собой, никакой шутер не может обойтись без оружия. На данный момент все до зевоты привычно: автоматы, пистолеты, снайперка… Интерес вызывает разве что катана: здорово помогает в ближнем бою, особенно вместе с заклинанием телепортации.

НА ЛИЦО УЖАСНАЯ

На выставке E3 (см. тему номера прошлого выпуска «РС ИГР»)

К НАШИМ УСЛУГАМ ЗАКЛИНАНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИИ И ЧАРЫ, ОЖИВЛЯЮЩИЕ ПАВШЕГО В БОЮ ТОВАРИЩА



Заберись повыше, возьми в руки снайперку... и приятной тебе охоты.



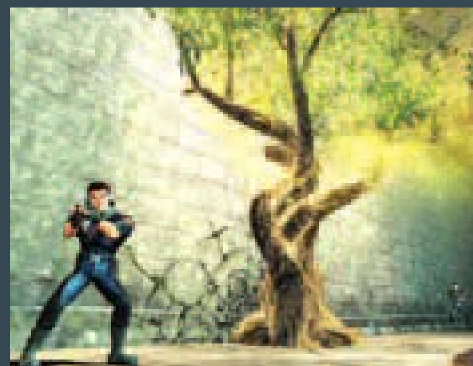
Заклинание оживления в действии. С парня бутылка кефира.

нам показали лишь один уровень игры: древние развалины храма майя. Справедливости ради стоит заметить, что сделана карта неплохо, на ней достаточно комнат и есть открытые пространства. Можно и с дробовиком наперевес побегать, и из снайперской винтовки пострелять. Мы также заметили интересную деталь: посредине уровня стоит магическое дерево, восстанавливающее здоровье всех находящихся вокруг него игроков. Только представь, какие за него буду разгораться битвы!

Чем Shadowrun расстраивает уже сейчас, так это графикой. Игры с такой картинкой выходили разве что пару лет назад. Будь перед нами RPG, на блеклые спецэффекты можно было бы закрыть глаза, но ведь это лихой шутер, который должен радовать зрелищными побоищами. И главное – непонятно, чем объяснить такой слабый движок. На мультиплатформенность игры его не спишешь: Shadowrun выходит еще и на Xbox 360, которая по части графики ничуть не уступает современным персональным компьютерам.

В ОДИНОЧКУ?

Следуя давней традиции создателей многопользовательских шутеров, разработчики из компании **FASA Studio** практически отказались от одиночного режима. А ведь могли бы порадовать нас синглом! Даже в ***Unreal Tournament*** он был. Вместо этого авторы ***Shadowrun*** предлагают несколько тренировочных мини-игр и бессмысленный поединок с ботами. В общем, этих крох тебе хватит для того, чтобы обучиться азам тактики и немного разобраться в механике игры. А дальше – поединки через интернет и локальную сеть.



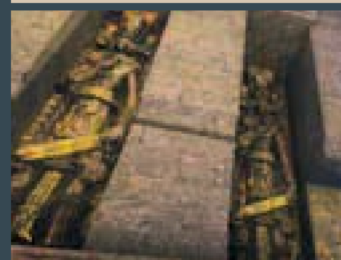
Одним словом, проект у компании FASA Studio получается неоднозначный. Дефицита на рынке многопользовательских шутеров сейчас нет, более того, на фоне таких монстров, как *Enemy Territory: Quake Wars* и *Unreal Tournament 2007*, бледная и невыразительная Shadowrun может остаться и вовсе незамеченной. У нее нет ни оригинальных идей, ни яркой картинки, чтобы привлечь внимание игроков. А делать упор на популярную вселенную очень рискованно: фанаты оригинальной настолки вряд ли заинтересуются мультиплеерным экшеном. Хотя Microsoft есть Microsoft, и всегда остается надежда на то, что она готовит что-то необычное. Как всегда, только релиз покажет, стоит ли нам тратить кровные деньги на очередной проект от гиганта игровой индустрии.





Специальные очки в действии. Не хватает только пушек, бьющих сквозь стены.

КАЖДОМУ СВОЕ



Специально для *Shadowrun* в FASA придумали новую систему AI. Вместо того чтобы бегать по заранее протоptенным тропкам, компьютерные персонажи анализируют окружающий мир: примечают расположение противника, пытаются по звуку определить, откуда ведется стрельба, ставят перед собой основные и второстепенные задачи, а также оповещают однополчан об опасности. Обмозговав полученные данные, бойцы решают, как действовать дальше.





ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Traveller's Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	lucasarts.com/games/legostarwarsii
ДАТА ВЫХОДА	15 сентября 2006 года

Текст: Роман "ShaD" Епишин

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

РАЗ «ДОЩЕЧКА», ДВА «ДОЩЕЧКА» – БУДЕТ ЗВЕЗДОЛЕТ!

«Звездные войны» – несомненно, великая сага, вот только в игровой среде этих «войн» стало уж слишком много. Чтобы пересчитать, сколько в меру пафосных и серьезных проектов разных жанров посвящено фантастическому миру Джорджа Лукаса, не хватит пальцев у всего редакторского состава «PC ИГР». Лучшее лекарство от пафоса, как известно, – юмор. В прошлом году шутники из студии Traveller's Tales выпустили безбашенный экшен *Lego Star Wars*. В нем были и до боли знакомые джедаи, и космические истребители X-Wing, и дроиды Торговой Федерации. Вот только все персонажи, боевые машины и сами уровни состояли из деталей конструктора Lego. Радикальная смена антуража пошла игровой вселенной «Звездных Войн» на пользу, и вот на подходе уже вторая часть Lego Star Wars.

ЧУБАКА + ДАРТ ВЕЙДЕР = ЧУВЕЙДЕР

Если в оригинальной игре разработчики передали в шутливой манере ключевые события первого, второго и третьего эпизодов саги, то сиквел акцентирует внимание на старой трилогии. Ты примешь участие в штурме имперского крейсера, откуда повстанцы вызволяли принцессу Лею, поможешь Чубаке и Хану Соло отбиться от солдат Вейдера в космопорте Мос Эйсли и переживешь с любимыми героями еще ряд сцен из фильмов «Новая надежда», «Империя наносит ответный удар» и «Возвращение джедая».
Причем взглянуть на события можно от лица практически любого персонажа. В опасных приключениях обычно задействовано минимум два героя: одним управляет игрок, другим компьютер. Ты волен сменить альтер эго в любой момент. Всего компания-разработчик Traveller's Tales обещает более шестидесяти персонажей из фильма, за каждого из которых удастся сыграть в том или ином эпизоде.
В *Lego Star Wars II: The Original Trilogy* входит комплексный редактор, с помощью которого легко создавать совершенно новых персонажей, по-разному комбинируя «запчасти» от существующих. Прикрутить к Дарту Вейдеру голову Люка Скайуокера? Легко! Приделать к изящной Лее волосатые лапы Чубаки? Запросто! Программа даже услужливо подсказывает название химеры. Так, скрестив Чубаку и Дарта Вейдера, получим Чувейдера.
Персонажи отличаются не только внешним видом, но и характеристиками. Авторы, конечно, создают не RPG, поэтому «силу», «интеллект» и «ловкость» прокачивать не придется. Но какая-нибудь «изюминка» есть у каждого героя. Джедаи располагают уникальными Силами, а простые смертные – эксклюзивными приемами. Например, Император разит врагов ветвящейся молнией, а Чубака играючи отрывает имперским солдатам руки. При комбинировании запчастей разных героев получившееся чадо перенимает также и способности «родителей».

LEGO ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Уровни делятся на обычные и космические. По просторам первых персонажи

Прикрутить к Дарту Вейдеру голову Люка? Легко! Приделать к Лее волосатые лапы Чубаки? Запросто!


Люк и Оби-Ван. Угадай сцену!


Атака «Звезды Смерти» в игре мало отличается от оной в фильме, по крайней мере, здесь так же опасно!

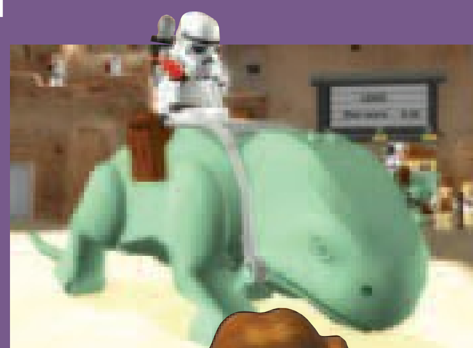
обычно передвигаются пешком, а врагов одолевают лазерными мечами или бластерами (смотря за кого играть). Хотя в Lego Star Wars II: The Original Trilogy появилась техника, которую можно использовать и на «пеших» стадиях игры, чего не было в оригинальной Lego Star Wars. Скажем, стоит в пластмассовом лесу бесхозный AT-ST (двуногий шагающий танк), так почему бы ни запрыгнуть в кабину?

Космические уровни посвящены сражениям в безвоздушном пространстве. Среди звезд тебя не ограничивают двери и стены, а потому, прежде чем выполнять задание, можно немного пострелять в свое удовольствие. Скажем, штурмуя «Звезду Смерти», совершенно не обязательно сразу загонять шустрый X-Wing в узкие коридоры имперской базы. Куда интереснее для начала поохотиться на юркие Tie Fighter или посшибать стационарные турели с самой «Звезды». В общем, как следует развлечься.

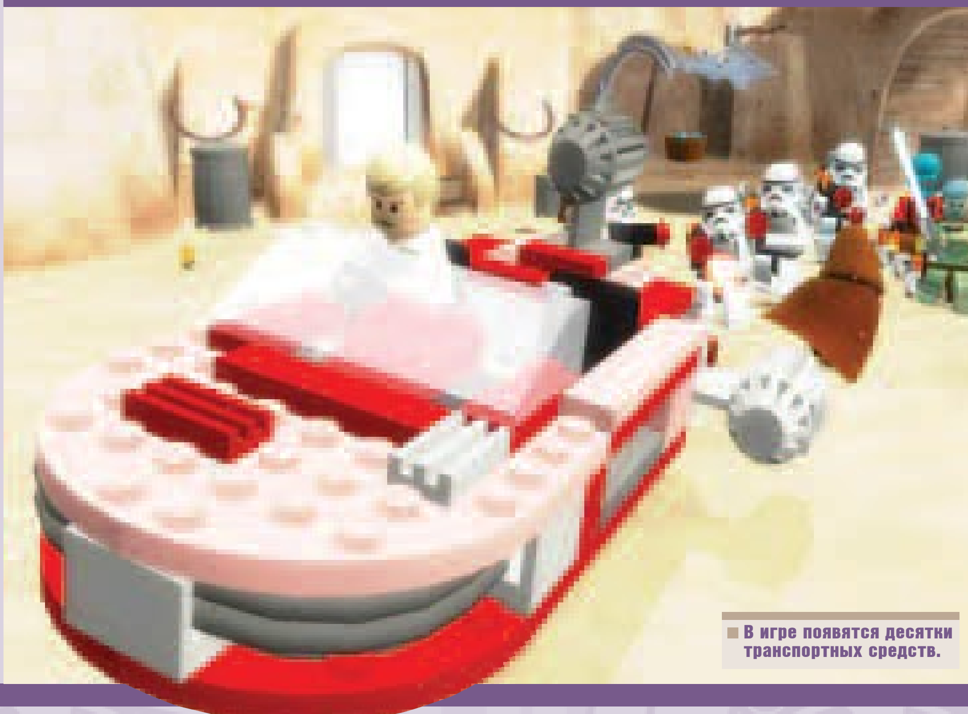
К слову, разделить шумное веселье на этот раз смогут и взрослые. Первая Lego Star Wars все-таки ориентировалась, главным образом, на детей, и сложность у игры была соответствующая. Сиквел сконструирован таким образом, что прохождение становится труднее или легче в зависимости от твоих успехов или провалов. По всему видно, Traveller's Tales проделала грандиозную работу, и результат трудов наверняка оправдает все наши ожидания.

МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ

Помимо сюжетных миссий, в *Lego Star Wars II: The Original Trilogy* есть множество дополнительных заданий, за успешное выполнение которых выдают так называемые "mini-kit", специальные детали **Lego**. За энное количество призовых «кубиков» тебе подарят новое транспортное средство и откроют целый уровень, чтобы обкатать свежую тачку. Правда, в мини-игре еще нужно победить. Если отстреливать врагов в тире не так уж сложно, то удить имперских десантников краном и сбрасывать в шахту гораздо труднее.





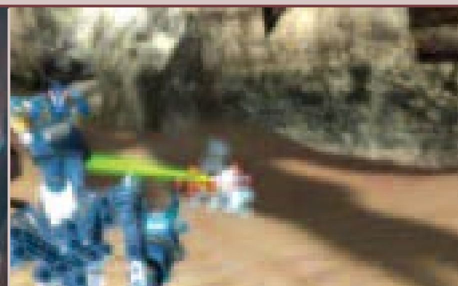

В игре появятся десятки транспортных средств.

СОБЕРИ ВРУЧНУЮ

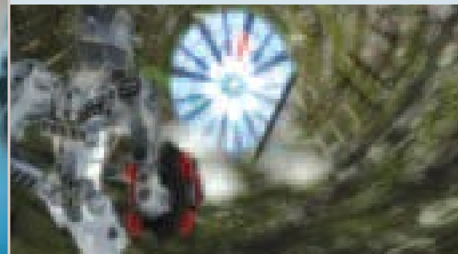

В *Lego Star Wars* джедаи могли с помощью Силы мастерить из разбросанных деталей различные механизмы. Наблюдать, как разрозненные «кубики» и «дощечки» прямо на твоих глазах выстраиваются в некое устройство – действительно здорово. В *Lego Star Wars II* мы будет делать то же самое. Только теперь конструировать технику могут также и обычные герои. Они прилаживают детали одну к другой буквально вручную, без всякой Силы.

Текст: Саша Глаголев





Текстурки, конечно, местами проваливаются в космическое пространство, но к выходу прорехи залатают.



Отчасти напоминает игру «Тормозилки», но, поверь мне на слово: наш герой – не тормоз!

ЖАНР ИГРЫ	Action / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	Traveller's Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	bionicleheroes.com
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2006 года

BIONICLE HEROES

ИГРУШЕЧНЫЙ ЭКШЕН



Компьютерные игры давно уже привлекают внимание производителей обычных, механических игрушек. Создатель детских конструкторов LEGO, которые не видел разве что какой-нибудь Маугли, в стороне не остался. В «лего-стиле» уже вышли знаменитые «Звездные войны» (помнишь *LEGO Star Wars*?), а теперь вот на очереди супергерои из вселенной Bionicle. (Между прочим, очень популярная серия пластмассовых кукол, которые за бугром продаются в любом супермаркете.)

Сюжет незатейлив и прост. Некий подросток (судя по всему, ты) попадает на остров под названием Mata Nui. Остров захвачен злодеем Makuta, который тиранит несчастных роботов-аборигенов. Тебе надо освободить роботов из-под ига Макуты.

Bionicle Heroes – экшен от третьего лица. Упоминаю об этом особо, потому как с первого раза можно и не понять. Почему? Все дело в камере. Она так замысловато подвешена к потолку, что герой находится не в центре экрана, как это принято у всего прогрессивного человечества, а в левой нижней четверти. Непривычно? Да. Но охотиться на врагов так гораздо сподручнее. Захватил цель – и бац! Если «бац» прошел удачно, то враг повержен, но не убит. От него отваливаются кусочки конструктора, как будто ты долбанул по настоящей пластмассовой игрушке молотком. Эти кусочки надо собирать и потом использовать вместо валюты. За нее продают особое оружие и обучают новым способностям. Это здорово смахивает на *LEGO Star Wars*. В новой игрушке вообще полно того же нелепого очарования, что нам с тобой только на руку.

Главная особенность игры – маски. У каждого персонажа их несколько. Надев оную на пластиковое личико, герой получает особые навыки и доступ к новому оружию. Кое-какие способности необходимы, чтоб попасть в новые игровые районы или одолеть определенных врагов. К примеру, в синей маске можно разгуливать по воде аки посуху, а в черной – перемахивать через стены. Как и в «Звездных войнах», твой персонаж не может склеить ласты (а также дать дуба, откинуть копыта и сыграть в ящик). Если ему как следует намнут бока, он просто потеряет маску. Ее, впрочем, потом несложно отыскать на уровне. А саму игру можно будет найти на прилавках в конце нынешнего года.



ОТ ВРАГОВ ОТВАЛИВАЮТСЯ КУСОЧКИ КОНСТРУКТОРА, КАК БУДТО ТЫ ДОЛБАНУЛ ПО ПЛАСТМАССОВОЙ ИГРУШКЕ МОЛОТКОМ

ИМЕНА ГЕРОЕВ



Страна должна не только знать своих героев в лицо. Она должна знать их поименно. Тем более что имена у них такие – дай бог, до выхода игры успеть зазубрить! Итак, вот они, удальцы: Tahi, Lewa, Kopaka, Gali, Pohatu, Onua. Вечная память роботам-героям!

YOU ARE EMPTY

«Ураганный шутер в декорациях советского тоталитаризма. Такого ты еще не видел!»

PC Игры.



ЖАНР ИГРЫ	Strategy/Management
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
РАЗРАБОТЧИК	Firefly Studios / Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.2kgames.com/civcityrome
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2006 года

Текст: Андрей Первый

CIVCITY: ROME

НАСЛЕДНИК CAESAR

Все дороги ведут в Рим. И пути разработчиков компьютерных игр – не исключение. Особенно пылко империю обожают авторы градостроительных стратегий. *Glory of the Roman Empire* уже вышла и на поверку оказалась простеньким клоном *The Settlers* (см. рецензию на странице 134). Но впереди настоящая битва титанов: *Caesar 4* против *CivCity: Rome*. Обе игры делают именитые команды. Первой выйдет CivCity – ее обещают выпустить уже этим летом.

РИМ НЕ СРАЗУ СТРОИЛСЯ

Многие знакомы с сериалом *Civilization*. Представь себе, что вместо огромного государства нам доверили управлять одним-единственным городом. Задача не из легких. Надо накормить строптивых жителей, обеспечить их работой и развлечениями, произвести множество товаров, наладить торговые связи с соседями, отбиться от варваров, самому снарядить поход на неприятельский город. Да еще и ублажить неженку-императора.

Первым делом в город приедут одинокие мужчины и заселятся в маленькие шалаши. Им достаточно лишь источника чистой воды. Получив доступ к еде, они перестроят свои халупы в небольшие домики, заведут семьи и потребуют зрелищ. Чем больше строение, тем выше запросы его обитателей и радиус сбора нужных материалов. Виллы и дворцы требуют до 32-х (!) разных ресурсов, включая рабов. Зато и налогов один патриций заплатит как целый квартал бедняков. Только не забывай, что самые продвинутые строения занимают очень много места.

ВСЕ ПРОФЕССИИ НУЖНЫ...

В *CivCity* сотни разнообразных сооружений. Здесь есть храмы, колизеи, театры, таверны, школы актеров и гладиаторов, цирки, больницы, библиотеки, смотровые башни, рынки, акведуки, резервуары... Детально соблюден производственный процесс. На фермах вырастает пшеница, ее относят в зернохранилище, оттуда мешки попадают на мельницу, из муки пекари готовят хлеб, который и лопают горожане. Древесину ждут мебельных дел мастера. Лен нужен ткачам (причем для создания «элитной» одежды понадобятся портные и модельеры).

Профессий в игре не меньше, ведь каждая область городской экономики требует рабочих рук. Дворников не хватает? Улицы превратятся в неухоженные тропинки. Без дрессировщиков львы не будут жрать гладиаторов (а как тебе бои между страусами и крокодилами на потеху публике?). Скачки не состоятся, если в магазинах не хватает колесниц. Поэтому каждой трудности надо уделить внимание. Иначе жители начнут бунтовать, а затем попросту уедут. Да еще и расскажут, что не стоит селиться в этом захудалом городишке.

Из Civilization в CivCity перекочует и наука. Нам нужно будет исследовать более семидесяти разных технологий. Многие из них окажут прямое влияние на жизнь мегаполиса. Как только ученые придумают новые материалы для дорог, на-

Получив доступ к еде, мужчины перестроят халупы в небольшие домики, заведут семьи и потребуют зрелищ



Так выглядит наша империя.



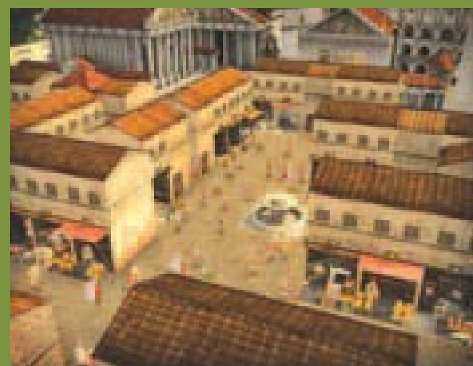
Не очень много людей пришло смотреть на гладиаторов.

род сможет быстрее добираться до нужного места. Изобретение алфавита на 10% ускорит дальнейшие исследования. На смену мистицизму придет религия, и жители начнут поклоняться множеству богов. Математики, инженеры и агрономы улучшат торговлю и производство. Все это удовольствие стоит денег и времени. А вот наличие мудрецов – вовсе не обязательно, лишь бы финансы не подкачали.

Торговля с соседями – очень важный источник прибыли. Но не всегда между государствами складываются дружеские отношения. Воевать, безусловно, придется. Для начала следует соорудить форт. Всего их может быть три. В каждом, соответственно, по три когорты солдат. Пока известно про два типа войск: велиты (легкая пехота, вооруженная дротиками, луками и пращами) и легионеры (в представлениях, думаю, не нуждаются). Если сражение началось за пределами города, мы просто получим известие о результатах. Ну, а если враги ступили на родную землю, придется командовать лично. Полноценной RTS ждать не стоит. Мы всего-навсего выбираем для отряда формацию и показываем, где же противник.

БОЛЬШОЙ БРАТ

Ни для кого не секрет, семья – это ячейка общества. *CivCity: Rome* позволяет следить за судьбой каждого горожанина и его родственников. Благодаря множеству меню мы увидим пути их передвижения, потребности, настроение, пожелания. И сделаем правильные выводы для улучшения благополучия честного труженика. Городская жизнь воссоздана настолько скрупулезно, что можно даже заглянуть внутрь любого здания и посмотреть, чем заняты его обитатели. Порой это захватывает даже сильнее, чем строительство.



ПОТОМКИ ЦЕЗАРЯ

У тех, кто видел *Caesar 3*, наверняка возникнет вопрос: а чем же CivCity от нее отличается? Выходит, что совсем немногим. Технологии, трехмерная графика (хотя и слегка устаревшая, ведь используется движок *Civilization 4*)... Вот, пожалуй, и все. Но это и неудивительно. Игру-то делают разработчики из Firefly Studios, а там множество выходцев из студии Impressions. Еще забавнее, что компания Titled Mill, работающая над *Caesar 4*, – это тоже осколок Impressions. В самом скором времени мы выясним, у кого получится настоящий шедевр.





Все, как в реальной жизни. Фермеры даже лезут на дерево, собирая урожай.

ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ

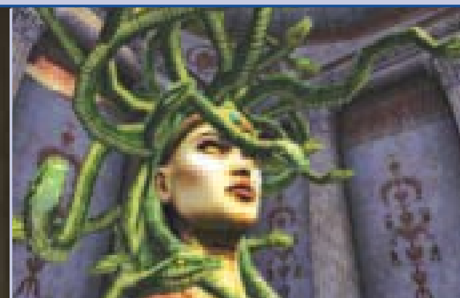


Еще одна популярная особенность, пришедшая из *Civilization*, – это прилагаемая к игре энциклопедия. С ее помощью можно узнать все о жизни горожан в Римской империи. К примеру, мы наблюдаем, как семья готовит еду. Вызываем интерактивную справку и с удивлением присвистываем. Оказывается, мусорное ведро и, пардон, туалет в римском доме были объединены. И располагалось все это дело… на кухне. О времена, о нравы!

Текст: Андрей Первый

Ищи видео на диске!

Интервью с разработчиками на диске!



Здешние медузы, к счастью, не обращают в камень одним взглядом.



Это вовсе не темная сторона Силы, а дарованное Юпитером заклинание.

ЖАНР ИГРЫ	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Platform Publishing
РАЗРАБОТЧИК	Perpetual Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.godsandheroes.com
ДАТА ВЫХОДА	Зима 2006 года

GODS AND HEROES: ROME RISING

ДРЕВНИЙ РИМ В ОНЛАЙН

Благодаря компьютерным играм мы знакомы с древним эпосом получше старины Гомера. Все эти Юноны и Юпитеры, циклопы и медузы – дежурное блюдо на геймдизайнерской кухне. Проторенной дорожкой пошла и студия Perpetual Entertainment.

Сюжет банален и прост. Заточенные в Тартаре титаны вырвались на свободу. А чтобы никто не мешал им бесчинствовать, отправили всех римских героев в резервацию. Перво-наперво несчастным предстоит освободиться, а уж потом показать зарвавшимся переросткам почем фунт лиха.

Покорять Италию титаны заявились не одни. Пестрая компания из всевозможных церберов, химер, фурий, горгон, кентавров и прочей малоприятной живности спит и видит, как бы напакостить римскому народу. К счастью, свою поддержку героям обещают всемогущие демиурги. Выбрав себе божество по вкусу, ты получишь целый сонм всяческих бонусов. К примеру, Диана поможет в охоте. Ну, а кровожадный Марс одарит мощнейшими боевыми навыками. Перед такой силой дрогнет любая нечестивая армия, да и титанам не поздоровится.

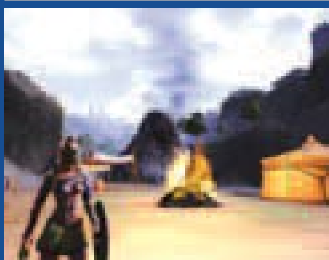
На итальянской земле обитают шесть типов героев: воришка (rogue), воин (warrior), скаут (scout), жрец (priest), мистик (mystic) и гладиатор (gladiator). Чтобы не скучать в дальних странствиях, каждому геймеру разрешается завести нескольких сподвижников (позднее появится одно мифическое существо), управлять которыми будет компьютер. В бою же возможности расширятся. Ты волен отдавать подопечным несложные приказы и группировать их по собственному усмотрению: например, солдат выставить в авангарде, а колдунов отодвинуть в тыл. В борьбе против самых матерых чудовищ стоит объединяться с другими игроками. Ведь у них тоже есть соратники. Таким образом немудрено собрать целую армию.

Поединки придутся по душе всем фанатам *Prince of Persia* и *Onimusha*. Мириады разномастных приемов можно всячески комбинировать. Чем больше комплексных ударов по монстру ты нанесешь, тем больше специальных атак откроется по ходу боя. Всю эту сложную «фигуру» разработчики облачили в симпатичную графическую тогу. Да еще и для каждого вида оружия создали особую анимацию. Так что даже после долгих часов игры *Gods and Heroes* ничуть не надоест.

Все бы хорошо, да уж больно сильна конкуренция среди многопользовательских RPG. Тут на одних только опостылевших мифах далеко не уедешь. Впрочем, уже зимой мы узнаем, насколько игра понравится геймерам. 

ПЕСТРАЯ КОМПАНИЯ ИЗ ЦЕРБЕРОВ, ХИМЕР, ФУРИЙ, ГОРГОН СПИТ И ВИДИТ, КАК БЫ НАПАКОСТИТЬ РИМСКОМУ НАРОДУ

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ



У каждого настоящего героя должны быть собственные хоромы. С самого начала персонажа отправляют в небольшой лагерь, где он будет жить вместе с друзьями. Накопив денег и окрепнув, твой боец сможет сменить жалкие палатки на роскошные дворцы, да еще и обставить их по вкусу.

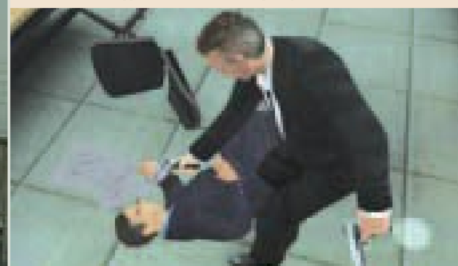

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!!

Текст: Петр Давыдов





А вот этой сцены в фильме не было. Копы осаждают автомастерскую.



Графический движок у игры, прямо скажем, ужасный.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Violatile Games / SCi
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
eidosinteractive.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

RESERVOIR DOGS

«БЕШЕНЫЕ ПСЫ» НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА

Криминальная драма «Бешеные псы», вышедшая на экраны в 1992 году, принесла малоизвестному режиссеру Квентину Тарантино мировую известность. Если ты смотрел фильм, то наверняка понимаешь, что создать на его основе виртуальный боевик невозможно. В «Бешеных псах» практически не было стрельбы; герои просто общались между собой и делали это настолько умело, что зритель, как завороженный, высиживал у экрана положенные полтора часа. Так что же придумали разработчики?

На самом деле, все очень просто. Напомню, что по сюжету киноленты шестеро отпетых преступников пытаются ограбить ювелирный магазин, но попадают в засаду. С трудом скрывшись от полиции, бандиты пытаются выяснить, кто же их подставил. Так вот, детали нападения в фильме показаны не были. Хорошенько пораскинув мозгами, разработчики решили самостоятельно воссоздать ограбление в *Reservoir Dogs*. Более того, благодаря игре мы узнаем ответы практически на все вопросы, оставленные хитрецом Тарантино. Что случилось с мистером Блю и мистером Брауном? Куда мистер Пинк запрятал бриллианты? Наконец, что ждет героев после финальных титров? Игра не только повторяет события киноленты, она связывает воедино все догадки и раскрывает секреты дерзкого ограбления.

Главная изюминка Reservoir Dogs – возможность сыграть за каждого из ключевых персонажей киноленты. Более того, ты волен пройти все уровни как заблагорассудится. Например, выхватить пистолет и прорваться сквозь полицейский кордон с боем или же проявить смекалку и пройти всю игру без единого выстрела. Каким образом? Скажем, взяв заложника, можно заставить полицейских сложить оружие и отступить. Если же фараоны колеблются и все еще угрожают немедленной расправой – почему бы не ударить заложника головой об стену, дабы показать, что с тобой шутки плохи? Глядишь, и выберешься из передряги целехонькним, да и пушку расчехлять не придется.

Кстати, направив пушку на какого-нибудь невинного клерка, ты сможешь здорово его напугать. Опасаясь за собственную жизнь, служащий выполнит любые приказания. К примеру, откроет сейф или отопрет дверь. Таким образом, одного лишь психологического давления будет достаточно, чтобы успешно провернуть опасное дельце. Ведь главное правило всех уважающих себя грабителей – стрелять лишь в том случае, когда другие способы воздействия себя исчерпали. 

ГЛАВНАЯ ИЗЮМИНКА RESERVOIR DOGS – ВОЗМОЖНОСТЬ СЫГРАТЬ ЗА КАЖДОГО ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ФИЛЬМА

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ



Передвигаться в *Reservoir Dogs* можно не только на своих двоих. Несколько раз по ходу сюжета герои пересаживаются в авто. В этот момент помимо полоски здоровья на экране появляется индикатор исправности машины. Стоит ее разбить – и миссия окончится провалом.



ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	VZ lab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.vzlab.ru/rus/?page_id=10
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2006 года

Текст: Сергей "Loki" Еркин

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ 2

НАСТОЯЩИЙ РУССКИЙ КВЕСТ

Помнится, в одном из журналов о компьютерных играх я прочел несколько переделанные строки классика: «Не дай вам бог увидеть русский квест: бессмысленный и беспощадный». С тех пор эта сакраментальная фраза для меня наилучшим образом определяет качество приключенческих игр, созданных на просторах нашей некогда великой и могучей Родины. И, к глубочайшему моему сожалению, своей актуальности это изречение не теряет.

По всей видимости, авторы сценариев российских квестов искренне верят в то, что их творчество может быть занимательно до бесконечности. Да и как тут поспорить: если «пипл хавает» – то почему бы не заработать на этом еще копеечку-другую? Так и родились приключения Стаси, сестры Антона Творога – героя первого *«Ядерного Титбита»*.

МИЛАЯ ДЕВОЧКА СТАСЯ

В 2010 году, по мнению сценариста обеих игр **Дани Шеповалова**, жизнь в России станет совсем невыносимой: к власти придут лица нетрадиционной сексуальной ориентации, в городе, где проживает Стася, станет бесчинствовать гигантский механический заяц, женщин сошлют на рудники – в общем, не бытие, а сплошной кошмар. Поэтому стремление девушки вырваться из мегаполиса, где она ежеминутно подвергается нешуточной опасности, вполне понятно. На пути к заветной свободе Стасю, как водится, ожидает множество самых разнообразных приключений. Зная в меру здоровую фантазию сценариста, можно предположить, какого примерно они будут содержания.

Стася – девушка, не лишенная своеобразной внешней привлекательности. Интеллектуальные же способности она прекрасно оценивает сама: «Ну и что, что я тупая, зато сиськи ничего». Надо сказать, что интеллект в игре не пригодится ни Стасе, ни тебе, уважаемый читатель. А вот большим подспорьем станет функциональный интерфейс. Левая рука может спокойно почивать на клавиатуре – для управления персонажем достаточно «грызуна». Подойдя к объекту, над которым нужно совершить действие, ты просто начинаешь крутить колесико мышки, поочередно применяя на нем один за другим все имеющиеся предметы – что-нибудь да сработает.

Инвентарь Стаси поистине безразмерен. Туда поместятся не только пара рулонов туалетной бумаги, плюшевый заяц-вуду и электродрель, но и ракета класса «земля-воздух» и даже бизнесмен в костюме феи – особенно после того, как Стася сделает живительный глоток ядерного титбита. Каждый предмет в инвентаре Стася остроумно комментирует. Не остается без ее внимания и каждое твое действие, так что уже через полчаса игры миловидную героиню хочется нарочно скормить местному Церберу, утопить в радиоактивных отходах или засунуть в бочку с веселящим газом. Короче говоря, любым способом заткнуть ей рот.

ОБА МУЖСКИХ ПЕРСОНАЖА, ВСТРЕТИВШИХСЯ В ДЕМО-ВЕРСИИ, СОГЛАШАЛИСЬ ПОМОЧЬ СТАСЕ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ЗА ОРАЛЬНЫЙ СЕКС


За домом скрывается Зайцезавр.


На мутной текстуре бумеранга едва можно прочесть: "I'll be back".

ВАЛИ ОТСЮДА, ОВЦА!

Лексика в игре довольно грубая, и повеселить способна разве что не обезображенных интеллектом молодцев, наводняющих городские дворы теплыми летними вечерами. Впрочем, и так понятно, что целевая аудитория «Ядерного Титбита» – не отпрыски научной элиты. Да и вообще, игра не рекомендуется лицам моложе восемнадцати. Причиной тому не только фривольное обращение героев с великим и могучим, но и сцены откровенного содержания. В частности, оба мужских персонажа, встретившихся в демо-версии, соглашались помочь Стасе исключительно за оральный секс.
Внешний облик игры не вызывает рвотного рефлекса (разве что в тех местах, где это было изначально предусмотрено разработчиками). Однако и приза за лучшую графику в жанре ей не видать как собственных ушей. Анимация посредственная, движения Стаси и ее собеседников, мягко говоря, особой пластикой не отличаются. От лишних трудностей ушли и дизайнеры, заменив красочные ролики на движке комиксоподобной раскадровкой из простеньких рисунков «от руки». В общем, над визуальной составляющей еще работать и работать – на одном только новомодном эффекте Bloom нынче далеко не уедешь. Что же касается остального: бредового сюжета, «смешных до коликов» диалогов, вопиющей бессвязности происходящего на экране – то их, наверняка, оставят в нынешнем виде. Иначе получится не хрестоматийный Русский Квест, а что-нибудь достойное. А этого разработчики вряд ли допустят. Если уж взялись делать кислотную адвенчуру – пойдут до конца.





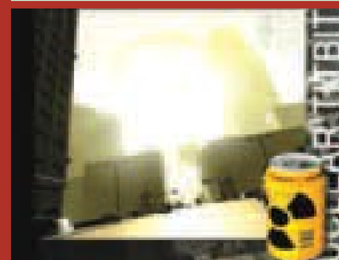
НАРОДНЫЙ ГУМАНИСТ

Даня Шеповалов – любимец публики, защитник обездоленных и просто хороший человек. Обожает осликов и зайчиков. Какое-то время назад был одним из самых читаемых – и почитаемых – авторов в журналах «Хулиган», «Хакер» и «Браво» (многие приобретали эти издания только ради его статей). Потом он стал автором сценария двух компьютерных игр. И совсем недавно Даня выпустил собственный роман под необычным названием «Таба Циклон». Пожелаем же ему дальнейших творческих успехов. Даешь «Ядерный Титбит 3»!

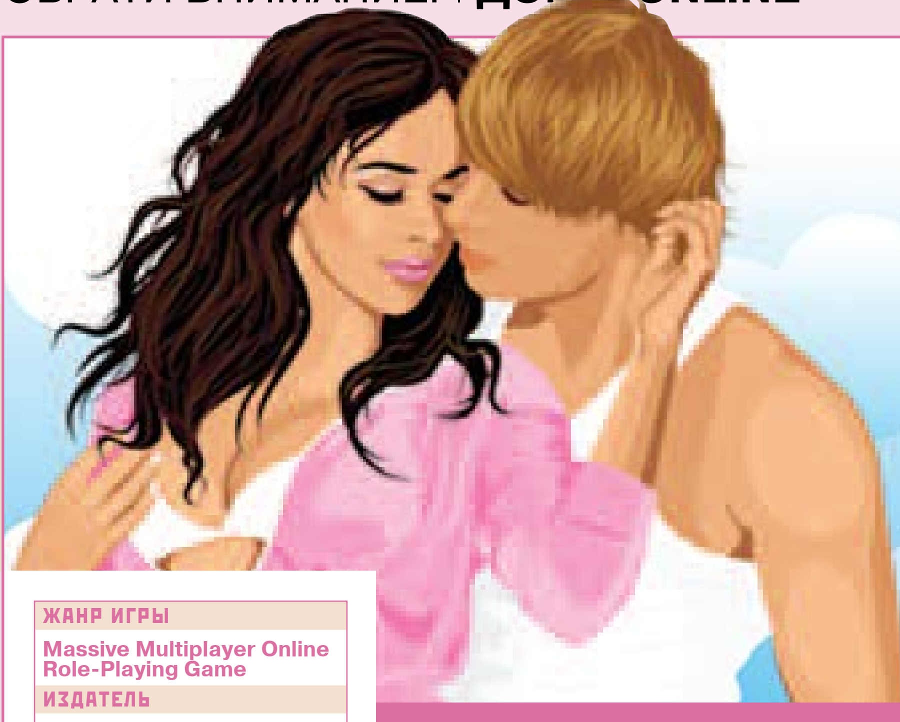


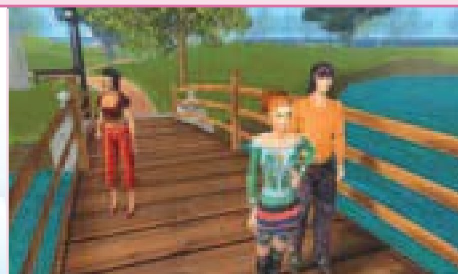

Суровый горец Ашок бессилен перед чарами любви.

ПЕРВОПРОХОДЕЦ



Если ты по недоразумению пропустил *«Ядерный Титбит»*, то знай, что действие его развернулось в городе Санкт-Петербурге. Именно там главный герой игры, Антон Творог, коротал свои психоделические будни в компании Чеширского Кота, Достоевского Федора Михайловича, Раскольникова Родиона Романовича и других ярких персонажей под музыку отечественных альтернативных ансамблей «Deadушки», «Мистер Малой», «Пьянству Бойс», Dooby Jungle.





Мой костер в тумане светит, искры гаснут налету. Ночью нас никто не встретит, мы простимся на мосту!



Обещанный подарок: «Дом 2» в компьютере вместе со всеми участниками!

Текст: Саша Глаголев

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
ТНТ / Никита / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Никита
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
dom3online.ru
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

ДОМ 3 ONLINE

ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ? НАРИСУЕМ – БУДЕМ ЖИТЬ!

Ты, небось, сидишь и не знаешь, что станет «одним из важнейших событий года в российской игровой индустрии и индустрии интернет-знакомств», конец цитаты. А это, к твоему сведению, выход глобального (и к тому же социального) проекта «*Дом 3 online*». По крайней мере, так написано в интернете на официальном сайте игры. А уж там-то фигни, поди, не напишут!

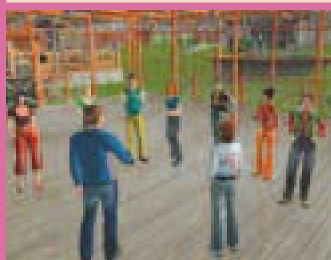
Скорее всего, ты спросишь, при чем тут компьютерные игры. А вот при чем. «*Дом 3 online*» – это не только ценный мех, но и три-четыре килограмма... тьфу-ты, что я говорю-то! Это не только служба знакомств, но и ролевая игра. Нет, не типа «сперва познакомился, а потом огрел дубиной, снял все шмотки – и вперед, за Родину, за Дьяблу!». Тут не так все просто: сначала познакомился, после потолкался в чате, затем прислал цветы (это все уже «в реале»), потом сводил в ресторан «Макдоналдс», а уж только потом снял с нее все шмотки – и вперед, За Родину, за Дьяблу! Редакция твоего любимого журнала **«PC ИГРЫ»** говорит прямо: нам такие писи-игры по душе!

Весь сыр-бор происходит в огромном виртуальном городе. Для знакомств там есть: форумы, чаты, личные дневники, короткие сообщения, клубы по интересам... А чтобы знакомство не обрывалось, ежели у тебя под рукой не окажется компа с выходом в инет, в игру встроена поддержка мобильных телефонов. Так что управлять персонажем можно прямо с сотового. Мы в этом и не сомневались: отвечающая за разработку компания **«Никита»** на SMS-играх собаку съела.

Теперь что касается персонажа. Создавать его, а затем пестовать и воспитывать нужно долго и со вкусом. Во-первых, это «как бы ты». Во-вторых, от внешнего вида зависит продвижение в игре. Ведь главная твоя задача – стремглав взбежать по социальной лестнице прямо к небесам и магазинам от Kenzo и D&G. Говоря человеческим языком, круто приподняться в смысле бабок, шмоток, телок и тачек. Для этого изволь ходить по пабам, шопам и джазам. Вообще, игроку отводится весь мегаполис с его бутиками, салонами красоты, развлекательными парками, умопомрачительными высотками... В общем, не надо надевать очки, чтоб разглядеть отпечатки подошв *The Sims Online* на лице новоявленного "глобального, социального и единственного в своем роде" проекта. Сдается мне, ничего смертельного в этом нет. Вдобавок нас ждет точная копия передачи «Дом 2» (если кто не понял, игра создается с подачи известного реалити-шоу и телеканала «ТНТ») и возможность выигрывать призы.
А призы мы тоже любим! 

Твоя задача – стремглав взбежать по социальной лестнице прямо к небесам и магазинам от Kenzo и D&G

ВСЕ НА СУББОТНИК!

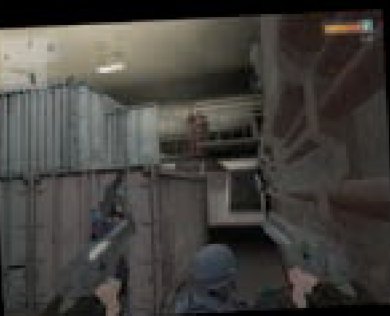


Если очень неймется, на сайте игры можно заполнить анкету и, если повезет, поучаствовать в закрытом бета-тесте. Только учти, тестеру надо скачать около семисот «метров» клиента, так что если у тебя обычный модем, а не скоростная линия, закачка закончится года через два.

=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА





Кто рискует, тот побеждает!









Резервация... Богом забытое место. Нет, ты вслушайся в само слово – ре-зер-ва-ци-я. Как будто мы не люди, а какой-то скот! Я давно говорил, что нужно убираться отсюда. Я талдычил ей это каждый день, утром, днем, вечером – без толку. Ты пытался когда-нибудь переубедить женщину? Значит, понимаешь, что это невозможно в принципе... Послушай она меня, я бы не стоял сейчас здесь, в темном чреве адской машины, не ловил бы эхо ее затихающих криков...

PREY

ЧЕРОКИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Human Head Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.prey.com

Демоверсия на диске!



ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Меня зовут Томми, я потомственный индеец племени чероки, ненароком ставший спасителем человечества. В тот злополучный вечер я отправился в бар моей подруги Джен. Она в очередной раз просила разобраться с вечно протекающим краном, а я получил еще один повод напомнить ей, в какой дыре мы живем. Вечер сразу не задался. В баре околачивался мой дед, и только я шагнул за порог, как он затянул свою обычную «песню» о духах, священном предназначении чероки и надвигающемся зле. Тогда я воспринял все сказанное как ахинею, поскольку дед регулярно выдавал нечто подобное. Теперь-то ясно, что он был прав...

Потом какие-то забулдыги начали нагло «клеить» мою Джен, за что и схлопотали по зубам – такого я никому с рук не спускаю. А еще эти проклятые волки. Чертовы твари истерично выли, будто провозглашая конец света. Ну, пресловутый Армагеддон и не заставил себя ждать. Крышу бара сорвало, словно она была соломенная! Табуреты, столы, бутылки взлетели куда-то под потолок, вернее, туда, где раньше был потолок. Сейчас там двигалось нечто огромное и слепило нас зелеными прожекторами. Дальше все было как во сне. Джен кричала и поднималась в воздух, буквально плыла к этому чудовищу. За ней дедушка... А потом меня оторвало от пола и потащило в пасть к сверкающему монстру! Ты когда-нибудь смотрел фильмы о пришельцах? Голливуд выдает их пачками, не заботясь о качестве! Место, в котором мы оказались, напоминало типичный звездолет инопланетян из дешевого фантастического боевика: нагромождения труб, механизмов и лоснящиеся стены. Обитатели посудины тоже как будто сошли с экрана: двуногие двурукие уроды, каких сумасбродные подростки с гиканьем и улюлюканьем изничтожают в компьютерных играх. Я всегда недолюбливал эти электронные забавы.


■ Для Prey это нормальная картина.

Внутри оказалось много знакомых. Похоже, пришельцы захватили всю нашу резервацию. Прикованные к металлическим пластинам, неспособные пошевелиться, мы перемещались по какой-то ленте в недрах корабля, не имея ни малейшего представления о своей дальнейшей судьбе. Джен кричала и плакала...

СУМАСШЕДШИЙ ДОМ

Впрочем, очень скоро я узнал, что ждет узников. У похитителей

ДУХ ВНУТРИ

Я никогда не верил индейским байкам деда. А он не уставал повторять, что мне следует принять свою судьбу, вспомнить о традициях и верованиях чероки. Но можно ли в XXI веке всерьез относиться к россказням о духе, который живет в каждом человеке? Не приключись вся эта катастрофа, дедушке так бы и не удалось до меня достучаться. Однако теперь он мертв, а я все равно могу говорить с ним. В очередной перестрелке меня смертельно ранили, но вместо вечной темноты я увидел древние горы, чистое небо, солнце и своего старика, встретившего меня на живописном плато. Деда сопровождал ручной сокол, который умер много лет назад, когда мне было двенадцать. Легенды оказались правдивы, духи действительно существуют, и умение управлять собственным астральным телом дарит огромные возможности. Теперь я могу в любой момент покинуть бренную оболочку и проникнуть туда, куда плоти вход заказан. Пройти сквозь защитное поле, чтобы отключить его? Легко! Разить врагов из астрального лука? Запросто! Более того, призрак сокола отныне сопровождает меня всюду, указывая путь и отвлекая внимание пришельцев в критических ситуациях. Без индейской магии я был бы обречен...


■ Пять минут назад старика убили, но мы вновь встретили его.

что-то пошло не так: моя ячейка с треском обрушилась вниз и разбилась, прочные оковы спали. Я оказался на свободе, а вот Джен вырваться не удалось! Но тогда появился шанс спасти ее и, хотелось верить, дедушку тоже. Только эти негодяи не оставили ему шанса. На моих глазах старика проткнули здоровенным штырем, а затем раздавили огромным прессом. До сих пор не понимаю, как сохранил рассудок. Тем более что сама структура корабля подталкивает к безумию.
Представь себе тварей, которые спокойно разгуливают по потолкам и стенам. Нет, не цепляются за них, как пауки, а уверенно шагают на своих двоих! Здесь форменный бардак с гравитацией. Вот ты идешь по светящейся дорожке на полу, делаешь шаг, и пол превращается в стену, стена становится полом, еще десяток метров, и тропа уводит дальше вверх. Только верх через пару шагов становится низом, а низ верхом. Звучит как бред сумасшедшего? Но это правда, привычная сила притяжения здесь не действует. Корабль пронизан путями и переходами, пребывающими как будто в разных измерениях. Стоя на полу и задрав голову, ты видишь инопланетянина, который, также задрав уродливую башку, смотрит на тебя сверху. И еще порталы... Вторгшаяся на Землю раса на тысячи лет опередила человечество в техническом развитии. Интервенты появляются внезапно из дыр в воздухе, при этом каждое такое отверстие является переходом в другую часть корабля. Перешагнув через светящуюся грань, ты можешь оказаться в метре от своего прежнего местоположения или очутиться на противоположном конце адской посудины.

НЕРАВНАЯ БОРЬБА

Признаться, я не смог сдержать удивления. Джен пребывала неизвестно где, дедушка был мертв, а я тупо таращился по сторонам! Правда, недолго, аккурат до встречи с первым представителем чужой цивилизации. По счастью, я забыл отдать Джен разводной водопроводный ключ, поэтому яйцеголовый урод на собственном черепе испытал гнев чероки. Дальше начался форменный тир. Завладев их оружием я «косил» незваных гостей одного за другим. Казалось бы, солдаты продвинутой цивилизации должны быть изворотливы и хитры. Но нет, негодяи даже толком не прятались, разве что периодически забрасывали меня какими-то взрывающимися слизняками, но я быстро приноровился использовать эти живые гранаты.
Кроме двуногих воинов на пути периодически попадались какие-то зубастые цыплята-переростки без перьев и мои свихнувшиеся соплеменники (неудивительно, в такой обстановке трудно сохранить рассудок). Я убивал и тех, и других. Первых, чтобы выжить. Вторых, чтобы не мучались.
Сумасшедший бег продолжался час или полтора. Я шел вперед буквально по трупам: стрелял, падал, поднимался и стрелял вновь. Твари наседали со всех сторон, в том числе и сверху. Сейчас все стихло: грохот взрывов, шипение инопланетных винтовок, крики Джен – мне так и не удалось ее вытащить. Впереди долгий путь, теряющийся во мраке чужого звездолета. Можно лишь гадать, что ждет меня за следующим поворотом. Инопланетная техника, которой придется управлять? Разрушительное оружие неизвестной природы? Война одного индейца против целой высокотехнологичной расы? Спасение Земли, в конце концов? К черту все, я должен перевести дух. А четырнадцатого июля возьмусь за гостей из космоса всерьез – слово чероки! 


Пришельцы даже не пытаются кувыркнуться или присесть. Издержки демо-версии или?..


Время от времени нас радуют скриптовыми сценами в духе Half-Life.

ВТОРОЙ ШАНС

Лишь научившись управлять своим духом, я понял, как нелегко убить настоящего воина-чероки. Чужие могут превратить мое тело в решето, а я все равно встану и буду жестоко им мстить. Правда, в первый раз умирать жутковато. Помню, перед глазами все померкло. Кругом выросли скалистые утесы, а в центре каменной чаши я увидел свое собственное тело! Вокруг него в стремительном хороводе кружили демоны, посланники Смерти. Плоть уже была в их власти, но они жаждали заполучить душу. Однако астральный лук оказался чертовски эффективным оружием – всего лишь одной стрелы хватило, чтобы отправить зубастую тварь обратно в вечную ночь. Каждый убитый демон возвращал мне духовные и физические силы. Очень скоро я настрелял достаточно хищников, чтобы вернуть себе тело и продолжить борьбу. Вот только мистические способности не остались незамеченными. Я слышал голос какой-то женщины: она приказывала инопланетным солдатам во что бы то ни стало схватить меня. Что ж, пусть попробуют, с приобретенными силами я украшу их черепами нашу с Джен спальню! Ох, Джен... Только бы успеть освободить мою малышку.


Эти твари хотят заполучить мою душу! Фигушки!

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

СТАРЫЙ C&C В НОВОЙ ОБЛОЖКЕ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст:
Иван "Tordosss" Закалинский,
Роман "ShaD" Епишин

Ядовитый тибериум расползается по планете, человечество в смертельной опасности, а организации GDI и NOD продолжают выяснять отношения при помощи новейших вооружений. Анонс *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* стал громом среди ясного неба, а презентация игры на E3 – одним из главных событий выставки. В прошлом номере мы уже рассказали об основных особенностях проекта, но сейчас пришло время узнать о нем подробнее. Сотрудник компании Electronic Arts Майк Верду готов нам в этом помочь.

PC ИГРЫ: Назовите свое имя, должность и воинское звание! Шутка. Звание можете не называть.
Майк Верду (далее М.В.): Меня зовут Майк Верду, я являюсь исполнительным продюсером игры ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***.

PC ИГРЫ: Итак, что мы уже узнали на выставке E3: старушка Земля все еще покрыта слоем ядовитого тибериума, и отрава подбирается к еще не зараженным участкам. Можете чем-нибудь дополнить эти сведения? Что произошло в мире Command & Conquer со времени нашего последнего визита туда в *Command & Conquer: Tiberian Sun – Firestorm*?
М.В.: События игры начинаются в 2047 году. Тибериум распространился по поверхности Земли, превратив внушительную часть планеты в необитаемую пустыню. Организации Global Defense Initiative (GDI, Глобальная Защитная Инициатива) и Brotherhood of NOD (Братство NOD) продолжают борьбу за островки пригодной для жизни местности, и к моменту нашего появления в Command & Conquer 3: Tiberium Wars их война вступает в новую, еще более жестокую фазу. Часть руководства GDI полагает, что в NOD произошел раскол, и Братство скоро развалится без посторонней помощи. Другие уверяют, что единство NOD непоколебимо, а командование врага готовит глобальную наступательную операцию. Пессимисты оказались правы. Под предводительством своего харизматичного лидера Кейна NOD внезапно начало глобальное массированное наступление. Первый ядерный удар пришелся по орбитальному командному центру GDI – космической станции «Филадельфия». Пользуясь сумятицей в стане врага, Братство успешно захватило некоторые территории GDI. Пламя войны с новой силой разгорелось на планете, и этот пожар – только начало великой битвы.

PC ИГРЫ: Признаться, вы нас заинтересовали, действительно сильная завязка. А как тесно развитие сюжета связано с игровым процессом?
М.В.: С помощью нашей детально проработанной вселенной и ярких персонажей мы надеемся полностью погрузить игрока в мир C&C. Каждый ваш шаг в однопользовательской кампании будет так или иначе диктоваться сюжетом или влиять на его дальнейшее развитие. К тому же о новых событиях геймер будет узнавать не только из полноэкранных видеороликов, но также из брифингов, радиопереговоров войск, роликов на движке и другими способами, которые я пока не хочу называть.

PC ИГРЫ: Хорошо, вы и так сказали достаточно. Давайте подробнее поговорим о полноэкранном видео. Неужели нас вновь ждет встреча с живыми актерами?
М.В.: Разумеется, только сейчас используются другие технологии, поскольку ви-

ИНОПЛАНЕТЯНЕ ИЛИ МУТАНТЫ?

Майк Верду умолчал в нашей беседе о третьей стороне конфликта, которая, как нам стало доподлинно известно, обязательно появится в ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Но вот кто именно это будет? Представители **Electronic Arts** оставляют вопрос без комментариев, зато фанаты активно обсуждают тему на форумах. Основных версий пока две: кроме GDI и NOD в сражениях примут участие либо так называемые «Забытые» (Forgotten), мутанты из предыдущих частей C&C, либо пришельцы, виновные в заражении Земли тибериумом. В пользу последней точки зрения говорят старые анонсы Command & Conquer 3: Tiberian Twilight (так третья часть называлась до переименования в Tiberium Wars), в которых есть упоминания об инопланетянах.



Если рассказы про тибериум – правда, Москва будущего будет выглядеть именно так.

■ Судя по всему, сбор ресурсов, строительство базы и штамповка танков никуда не денутся.



ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ!

PC ИГРЫ: Графический движок *C&C: Generals*, на котором строится новая игра, уже не молод. Какие изменения вы внесли?
Майк Верду: Технология действительно устарела, но еще на многое способна. Во-первых, игра стала гораздо быстрее, бойцы теперь незамедлительно реагируют на любые команды. Во-вторых, движок поддерживает современные графические эффекты, так что красивые взрывы, огонь и дым гарантированы. В данный момент работы над внешним видом игры продолжаются, так что позднее мы сможешь назвать и «в-третьих», и «в-четвертых».

део из предыдущих эпизодов C&C сегодня выглядит устаревшим. Кстати, мы записали всю историю серии в одном небольшом фильме. Думаем, поклонники оценят, как тонко передан дух C&C в этом ролике. Вообще, мы надеемся эмоционально привязать игроков к Command & Conquer 3: Tiberium Wars, им должно быть действительно интересно, какие события произойдут в дальнейшем, а не какие юниты откроет следующая миссия. Как мы этого достигнем? С помощью современных графических технологий, звездных актеров и по-настоящему интересного сюжета.

PC ИГРЫ: Правильный подход, но и новые юниты тоже важны. Как изменились армии GDI и NOD? Появились ли у сторон новые боевые единицы?
М.В.: К вашим услугам множество самых разнообразных юнитов. Тут и слегка модифицированные «ветераны» предыдущих C&C, например, GDI Mammoth Tank, GDI Orca, Nod Stealth Tank, Nod Flame Tank, и совершенно новые войска. У GDI появился гигантский шагающий робот – Mech, реактивный истребитель Firehawk, ремонтная машина Rig, новый воздушный транспортник и целый авианосец, с палубы которого удобно совершать авианалеты на отдаленные базы врага. NOD мы тоже не обидели новинками, но пока не готовы приводить примеры.

PC ИГРЫ: Проекты серии C&C трудно представить без супероружия. Как насчет атомных бомб и орбитальных лазеров?
М.В.: Супероружие нравится поклонникам игры, мы не могли лишить их удовольствия «уронить» на голову противника ядерную боеголовку или шарахнуть по врагу из Ионной Пушки. Эти средства уничтожения наверняка хорошо вам знакомы по предыдущим частям C&C. Но мы добавили и кое-что новенькое, например, Ионную Бурю.

PC ИГРЫ: Очень интересно. А расскажите о кампании. Как она организована? Мы должны выполнять миссии или просто захватывать территории на глобальной карте, как в *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2*?
М.В.: Начнем с того, что кампаний будет три (за GDI, NOD и третью расу, о которой пока ни слова), и каждая из них включает в себя несколько глав. Их мы называем театрами военных действий. Такой театр представляет собой некую географическую зону, например, Восточную Европу, где и протекают сражения. В одном регионе игрок должен выполнить несколько заданий, причем успех каждой операции влияет на развитие сюжета.
Вы можете выбирать, на какую миссию отправиться в первую очередь. От порядка их выполнения многое зависит. Ска-

жем, командование поставило две задачи: захватить большое взлетное поле и отбить у противника морской порт. Если вы начнете с аэродрома, то лишите врага воздушной поддержки в следующих операциях и сами сможете вызывать удары с неба. Выбрав в качестве отправной точки порт – обеспечите себя мощными водными юнитами.

PC ИГРЫ: Да, подобная свобода выбора становится стандартом жанра. Вообще, со времени выхода в 1999 году *Command & Conquer: Tiberian Sun* стратегии серьезно изменились. Command & Conquer 3: Tiberium Wars создается по старым, классическим принципам, или вы используете новую игровую механику?

М.В.: Наша цель – создать современную, прогрессивную RTS и сохранить при этом дух C&C. Разумеется, игра отвечает всем требованиям эпохи, но есть в ней и уникальные наработки. Надеемся, они понравятся геймерам.

PC ИГРЫ: Это все хорошо, но как-то расплывчато. Давайте поговорим предметно. Вот, например, есть ли в армиях GDI и NOD герои, без которых сегодня не обходится большинство RTS?

М.В.: У нас есть особые бойцы, выделяющиеся из основной массы. У GDI это Commando, у NOD – Black Hand. Они – профессионалы экстра-класса, обладают уникальными способностями и напрямую связаны с сюжетом игры. Эти ребята копят опыт и умеют модернизировать свое оружие, однако я бы не рискнул назвать их «героями», как персонажей RPG.

PC ИГРЫ: А насколько велики армии? В стратегиях сейчас модно сталкивать воистину гигантские полчища людей и техники.

М.В.: Величина армии зависит от ресурсов и желания игрока. В самых грандиозных сражениях с каждой стороны участвует порядка двух сотен пехотинцев, десятки танков и самолетов.

PC ИГРЫ: И как управлять такой ордой? Интерфейс игры претерпит серьезные изменения по сравнению с предыдущими проектами серии?

М.В.: Интерфейс выполнен в виде панели с кнопками, вытянутой вдоль экрана. Такой его облик привычен для поклонников серии. Правда, в классическую схему мы добавили несколько дополнительных функций. Объяснить все нюансы «на пальцах» сложно, скажу лишь, что теперь игроки смогут быстро и легко строить любые здания, производить и объединять в группы юниты, а также отдавать распоряжения по хозяйству, находясь далеко от базы в самом центре жаркой схватки. Мы считаем, что удачно разбавили классический интерфейс инновационными задумками.

PC ИГРЫ: Большое спасибо за интересную беседу, будем ждать Command & Conquer 3 с нетерпением. Последний вопрос специально для русских игроков: вы собираетесь выпустить *Command & Conquer: Red Alert 3*?

М.В.: К сожалению, не могу ответить ничего конкретного. Сейчас мы полностью посвятили себя Command & Conquer 3: Tiberium Wars, чтобы сделать игру лучшей во всей серии C&C.



КОСМИЧЕСКИЙ ЯД

Если ты умудрился пропустить все предыдущие проекты серии ***Command & Conquer***, то наверняка недоумеваешь, что же за напасть такая – тибериум. Поясняем: это инопланетная зараза, попавшая на Землю вместе с метеоритом. Тибериум полностью меняет экосистему, вызывает мутации флоры и фауны. Привычная для нас жизнь в местах его скопления невозможна.

■ Победы можно добиться только при четком взаимодействии разных родов войск.

РЕЦЕНЗИИ

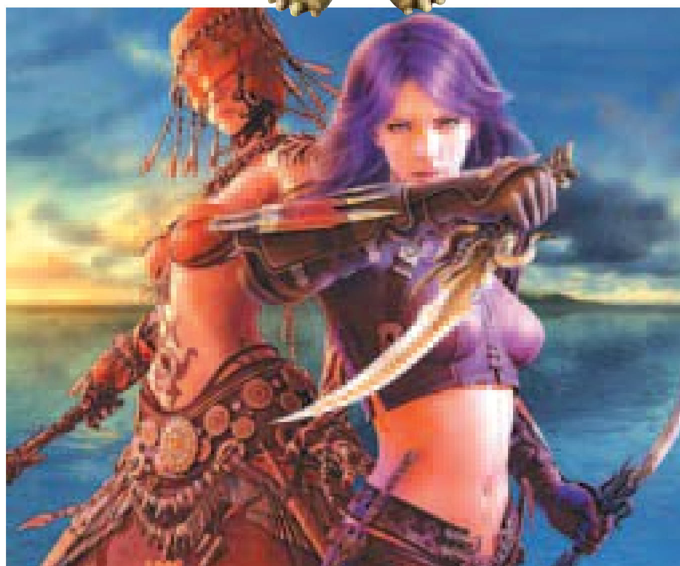




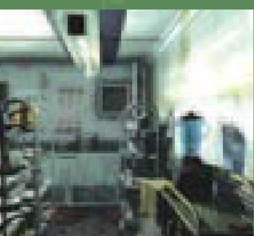
ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС, ТЕМ ТОЛЩЕ ПАРТИЗАНЫ

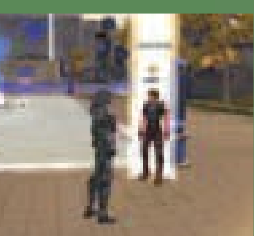
Мы уже привыкли, что летом разработчики отдыхают. А в этом году, как сговорились, вкалывают точно заводные. Не успели мы отдохнуть после июльских хитов, как мигом подоспели новые. Буквально на днях в продажу поступила *FlatOut 2* – царь-гонка от Bugbear. Красивая, самобытная, с огоньком. Летящий в огромную мишень водитель – самый забавный игровой персонаж нынешнего лета. *Titan Quest* тоже удалась на славу. Пускай свежим геймплеем она не порадовала, но дань традициям *Diablo* отдала сполна. Если тебе не по душе укладывать монстров сотнями, можешь просто любоваться яркой картинкой.

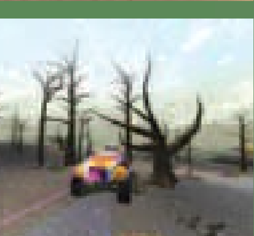
В неудачниках нынче ходит *Black & White 2: Battle of the Gods*. Дополнение получилось куцым, блеклым, если бы не новый монстр – наркоманская черепаха – мы бы и вовсе не обратили на него внимание. В онлайн царит тишь да благодать. Продолжает развиваться популярная MMORPG *Guild Wars*. *Factions* – отличное дополнение для любителей PvP. А вот *Auto Assault* отличной не назовешь. На вид прекрасна, а внутри пустота.

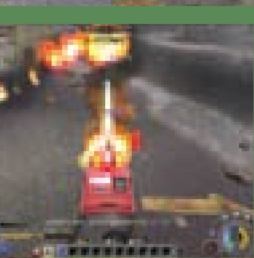












СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

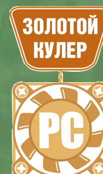
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно **НОРМАЛЬНО** играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу **«ПОЙДЕТ»**. В графе **«ПОЛЕТИТ»** стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

TITAN QUEST

ЗАБЕГ ПО ДРЕВНЕМУ МИРУ



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Iron Lore Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	titanquestgame.com

Ныне, в эпоху бесконечных сиквелов, приквелов и игр по лицензиям, вывести в люди новый проект под силу только знаменитостям. Где бы сейчас была *Dungeon Siege*, если бы ее не связывали с именем Криса "Total Annihilation" Тейлора (Chris Taylor)? Внимание игровой общественности приковано к *Hellgate: London* благодаря тому, что ее делают бывшие создатели *Diablo* во главе с Биллом Ропером (Bill Roper). У команды Iron Lore своя путеводная звезда – Брайан Салливан (Brian Sullivan). Руку он набил на знаменитой стратегической серии *Age of Empires*, а теперь замахнулся на роперовские лавры: по задумке Брайана его *Titan Quest (TQ)* должен осчастливить поклонников Diablo.



Спецэффекты на высоте. Главное, чтобы твой компьютер с ними справился.

ЛЕГЕНДЫ ДРЕВНЕГО МИРА

Опыта мистеру Салливану не занимать. А потому он, взяв лучшие наработки в жанре Action/RPG, постарался заткнуть за пояс другие *Diablo*-клоны. Стилистику *TQ* ни с чем не спутаешь. Дизайнеры из Iron Lore вдохновлялись мотивами Древней Греции, а также не менее древних Египта и Китая.

Добавить жара в огонь пригласили Рэндела Уоллеса (Randall Wallace), автора сценария фильма «Храброе сердце». К сожалению, Рэндел смог выдавить из себя лишь банальную историю про разбушевавшихся богов. Титаны, заправлявшие миром еще до Зевса и Ко и заточенные в Тартаре, сбежали из подземной тюрьмы и вознамерились уничтожить мир. А вразумить их должен наш подопечный.

В огромном котле слегка идиотического сюжета варятся и легенды древних народностей, и реальные исторические факты. Представь себе: чтоб попасть на аудиенцию к спартанскому царю Леониду, надо «вальнуть» откормленного кентавра. Ибо с простыми людьми Леониду якшаться не с руки, ему героев калибра Геракла подавай – не меньше. Такой вот голливудский подход.

ОБЕСКРОВЛЕННАЯ ИГРА

Но сюжет в таких играх дело десятое – лишь бы антураж оправдывал, и ладно. А с этой ролью сценарий Уоллеса худо-бедно справляется. Гораздо большее значение имеет движок. На конкурсе красоты Action/RPG TQ вместе с *«Магией крови»* были бы вне конкуренции.

Колосья пшеницы расступаются перед могучим зверем и пригибаются под порывами ветра. Красотища!

О КОМПАНИИ



Iron Lore Entertainment была основана в октябре 2000 года Брайаном Салливаном (Brian Sullivan) и Полом Чиффо (Paul Chieffo). Последний известен как технический гуру и бывший совладелец компании Amber Wave Systems, впоследствии проданной за несколько миллионов долларов U.S. Robotics. *Titan Quest* – первый проект Iron Lore.

ФАКТЫ

3 уровня сложности

28 классов персонажей

40 часов геймплея

160 разнообразных умений



Гигантские опарыши хиловаты, но кусаются – будь здоров!



Правильные пропорции: героиня еле-еле достает до коленки циклопа.

Мощь TQ-мотора нам демонстрируют с первых секунд. Злобно хрюкнув, дикий вепрь бросается на нашего героя (как вариант – героиню). Колосья пшеницы расступаются перед могучим зверем и пригибаются под порывами ветра. Первые очки опыта набираются быстро, и вот уже нашего персонажа окутывает облако ауры, а в бою сверкают разномастные заклинания. А какая тут водичка! Если бы не свирепые создания, оккупировавшие Грецию, я б точно впал в ступор, увидев лениво накатывающие на песчаный берег волны Средиземного моря. Иногда хочется разглядеть мельчайшие детали под разными ракурсами, но не судьба – камера намертво закреплена в одном положении (можно только приближать-удалять). Впрочем, игровой процесс не нуждается крутить камерой. Более того, так даже привычнее. Одна беда – ни тебе кровищи, ни расчлененки. Геймплей – яростный и динамичный, как и повелось еще со времен Diablo, но брутальности ему явно не хватает. Кто виноват? Entertainment Software Rating Board – организация, выставляющая играм возрастные рейтинги. THQ и Iron Lore предсказуемо прогнулись перед ESRB во имя большей прибыли. Что тут поделаешь? Такие проекты влетают в копеечку, а окупить их ой как непросто. Хорошо хоть авторы постарались компенсировать недостаток «кетчупа» акробатическими выкрутасами монстров. Мифические чудища, равно как и «вываливающиеся» из них артефакты, подчиняются законам Ньютона. Нельзя сказать, что физический движок PhysX SDK совершил революцию в жанре, но свежести ему определенно добавил. Не можем однозначно ответить на вопрос: «Что зрелищнее – фонтаны крови или взрывная волна файербола, откидывающая врагов на несколько метров?» Мы бы предпочли увидеть и то, и другое, но, увы, нам не оставили выбора.

В ДВИЖЕНИИ

А вот повествование о геймплее будет скучным. Рас-



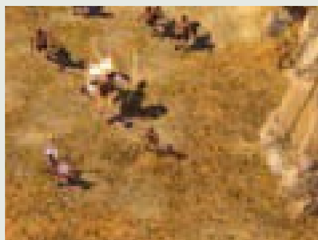
Самые эффектные скриншоты получаются, конечно, при максимальном приближении. Но играть удобнее, отдалив камеру на вот такую высоту.



Зеленоватое свечение, обволакивающее героиню, символизирует обессиливающую врагов ауру.


Благодаря физическому движку PhysX SDK слабенькие враги эффектно взмывают в воздух после удара и отлетают на значительное расстояние.

НА ШЕСТЕРЫХ



Мультиплеер для Action/RPG – это уже, вроде как, стандарт. Вот и к *TQ* прикрутили кооперативный режим на шестерых игроков (локальная сеть, Gamespy). Сообща порубить монстров приятно, но хочется большего. Ну, хотя бы померяться с товарищем силами в честном бою. А лучше воспитать героя-богатыря и побороться за первые строчки в рейтингах на интернет-сервере типа Battle.net. Однако полноценный мультиплеер в TQ отсутствует. Может, он в грядущем адд-оне появится?!

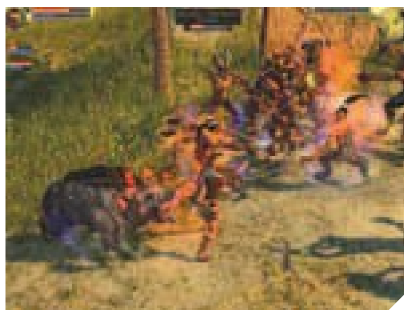
сказывать почти нечего. Команда Салливана попросту воспользовалась классическими рецептами. Дорожка к финалу – прямая с небольшими ответвлениями вроде нехитрых побочных заданий. Задача: продраться сквозь полчища монстров в Греции, затем навести порядок в Египте, а позже наведаться в Азию. Меняются декорации, но смысл остается прежним: надо побыстрее выбить дух из наседающих врагов, получить новый уровень, нацепить броню покруче, схватить дубинку потяжелее и снова кинуться в сечу. В таком непрерывном движении и проходит игра. Все силы разработчики бросили на поддержание темпа. В TQ даже за смерть героя почти не штрафуют: откинув копыта, персонаж мгновенно возрождается в полном обмундировании у ближайшего фонтана жизни, а его характеристики не понижаются (разве что капельку опыта потеряет, но это мелочи).

Сюрпризы кроются только в ролевой системе. Тебе предстоит выбрать две специализации персонажа из восьми возможных (четыре магические и столько же боевых) – после получения первого и восьмого уровней. Всего выходит 28 различных комбинаций-классов. Мы предполагали увидеть какие-то интересные связки навыков из различных специализаций, но не тут-то было. А потому стоит определиться: развивать ли персонажа сразу в двух направлениях или воспитать мастера в чем-то одном, ведь очков умений катастрофически не хватает.

В остальном все, как обычно. Три основные характеристики, также здоровье и мана, которые можно повышать с каждым уровнем, плюс несколько дополнительных, вроде силы атаки, сопротивляемости различным видам магии и так далее. Последние повышаются с помощью шмоток и оружия. А барахла в игре выше крыши: вещи обычные, магические, уникаль-

БОРЕМСЯ С ВЫЛЕТАМИ

Когда в Сети появились первые сообщения о вылетах из игры, разработчики съязвили: мол, владельцы пиратских версий *TQ* обречены до конца своих дней бороться с этой проблемой. Но оказалось, что и у владельцев лицензионных копий программа работает нестабильно из-за несовместимости защиты SecuROM с некоторыми моделями DVD-приводов. Более того, нередки случаи, когда после вылета не удается загрузить персонажа (игра сохраняется автоматически при выходе в главное меню). Патч v.1.08 улучшает стабильность мультиплеера и позволяет делать резервные «сэйвы» героев, но не устраняет всех проблем. Если ты столкнешься с такими ошибками, найди в My Documents каталог My Games/Titan Quest, а в нем – папку Normal. Отсортируй файлы с расширением .que по дате создания и грохни самый свежий из них, предварительно сделав резервную копию. Это поможет восстановить персонажа.




Древо умений, как оно есть. Слева шкала Mastery, «открывающая» продвинутые навыки, справа – сами скиллы.


Без нежити не обходится ни одна фэнтезийная игра.


Королева пауков не смогла оказать достойного сопротивления нашей слаженной команде.


«Боссов» срисовали с книжек, посвященных мифам древних народностей. В Египте придется драться с королем пустыни – гигантским скарабеем.

ные, редкие, плюс, конечно же, комплекты предметов. Авторы не стали заниматься откровенным плагиатом и копировать Horadric Cube из Diablo, но саму идею взяли на заметку. Украшать предметы магическими талисманами можно без какого-либо «спецоборудования» прямо в полевых условиях. Кстати, сбор всех частей талисмана премируется весьма приятными бонусами к параметрам героя.

ИГРА МЕСЯЦА

Вообще складывается впечатление, что разработчики не стремились поразить игрока какими-то необычными новациями. Ведь изголодавшиеся по толковым Action/RPG геймеры, не задумываясь, отдадут сбережения за любимое блюдо, пусть и от другого шеф-повара. Игродельческие мощности были брошены на обеспечение максимального комфорта пользователя. В этом сотрудники Iron Lore и впрямь преуспели: на освоение TQ уходит минут пять, не больше. Правда, пару промашек создатели все-таки допустили.

Кнопка автоматического сбора предметов отсутствует, хотя «изобретена» она была давным-давно. Вместо нее авторы предлагают воспользоваться фильтрами для подсветки выпавших из монстров вещиц. Например, зажав клавишу "X", ты увидишь лишь мешочки с золотом да зачарованные предметы. А обычное – копеечное и никому не нужное – барахло твое внимание не привлечет. Удобно, но почему нельзя было обойтись без никчемных шмоток? И это не праздный вопрос: системные требования высоки, а лишний хлам только подгружает компьютер. Да и отсутствие автосортировки предметов в рюкзаке очень раздражает. Слава богу, патч v.1.08 устраняет эту проблему.

Впрочем, игр без недостатков не бывает, а изъянов в TQ не так уж и много. Хуже, что в проекте Салливана нет изюминки, но мы готовы и это простить мэтру – качественные Diablo-клоны появляются раз в три года. В неурожайные для игр летние месяцы «титановый квест» – что глоток воды в пустыне. А потому не грех ему и высшую награду нашего журнала вручить.

РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТАРАЛИСЬ КОМПЕНСИРОВАТЬ НЕДОСТАТОК «КЕТЧУПА» АКРОБАТИЧЕСКИМИ ВЫКРУТАСАМИ МОНСТРОВ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Бесподобная графика и безупречный дизайн; крепкая ролевая система и классический геймплей; встроенный редактор уровней.

– НЕДОСТАТКИ: Скучноватый сюжет; полное отсутствие крови и расчлененки; технические трудности; пара недоработок в плане интерфейса. В игре нет изюминки.

ИТОГО 8.0 Один из лучших последователей Diablo. Фанаты, в очередь!



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

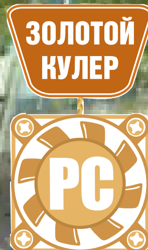
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0

FLATOUT 2

АЗБУКА ТРАВМАТИЗМА





Текст: Павел "Tarnum" Демин

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Bugbear Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD / Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.flatoutgame.com

FlatOut в свое время удивила нас не на шутку. Думали, выйдет очередная грубая поделка или середнячок. Но у компании Bugbear получился качественный и, что самое главное, самобытный racing. Продолжение ждали с нетерпением – вторая часть самых динамичных и разрушительных гонок метила в хиты. И не промахнулась!

НАРОДУ НРАВИТСЯ

Как мы уже писали в апрельском номере «PC ИГР», авторы сиквела руководствовались принципом «взять все лучшее из оригинала и приумножить». Действительно, при первом взгляде на *FlatOut 2* становится ясно: перед нами продолжение тех самых безумных гонок конца 2004-ого года. Но тут же бросаются в глаза и разительные отличия в управлении и физической модели. Это может не понравиться фанатам первой части, но в целом игра стала аркаднее. Машины лучше держатся на дороге, а управлять автомобилем во время заноса гораздо проще. Столкновения со всякими бочками, покрышками и разрушаемыми конструкциями почти не влияют на движение автомобиля. Во главу угла разработчики поставили зрелищность. Правильно это или нет – вопрос. Но в том, что FlatOut 2 – самый эффектный racing на сегодня, сомнений быть не может.

Однако это не означает, что на FlatOut, как на гоночной серии с честной физикой, мы можем ставить крест. Происходящее на дорогах выглядит в разы достовернее, чем в *Need for Speed: Most Wanted*. Автомобили не скользят по асфальту, точно утюги, и не сталкиваются, подобно железобетонным плитам. Тачки по-прежнему весело скачут по ухабистым дорогам, эффектно взмывают в воздух с трамплинов, отлетают друг от друга и переворачиваются в согласии с законами Ньютона. Этого у FlatOut не отнять. Как не отнять и достоверной модели повреждений. Весьма неплохо выглядели искореженные автомобили в недавних *L.A. Rush* и *Crashday*, но творение Bugbear – вне конкуренции. По ходу ожесточенных гонок на корпусах тачек появляются вмятины, бьются стекла. Вскоре отваливаются крылья и двери, а затем улетевший вдаль капот оголяет прорисованные внутренности мотора. Такой реалистичной деформации автомобилей ты вряд ли где найдешь! Наблюдать за тем, как отполированная до блеска тач-



Живописный пейзаж, не правда ли?

ВОДИТЕЛИ НИЧЕГО НЕ ЗНАЮТ О РЕМНЯХ БЕЗОПАСНОСТИ И ОХОТНО ПОКИДАЮТ НАСИЖЕННЫЕ МЕСТА ЧЕРЕЗ ЛОБОВОЕ СТЕКЛО

О КОМПАНИИ



■ Bugbear уже зарекомендовала себя как разработчик классных гоночных игр. На их счету *Rally Trophy*, *Tough Trucks*, а также первая и вторая часть *FlatOut*. Ребята признаются, что обожают гонки, их цель – вывести этот жанр на качественно новый уровень. Первые и весьма удачные шаги уже сделаны.



ФАКТЫ

7 оппонентов со своим стилем вождения

31 соревнование

34 уникальных автомобиля

36 отличных трасс



■ Взрывы эффектно сотрясают изображение на экране.

ка превращается в кучу искореженного металла на колесах, – сущее удовольствие!

Только смотри не доиграйся – ведь, в отличие от оригинала, жизнь автомобилей здесь не вечна. Запас прочности отображает специальная полоска.

Пилоты теперь также смертны. Как и в первой части, водители ничего не знают о существовании ремней безопасности и охотно покидают насиженные места через лобовое стекло во время серьезных аварий. Но в сиквеле каждый полет бедолаги может завершиться летальным исходом, окажись на его пути фонарный столб или стена.

НЕ НА ОДИН ВЕЧЕР

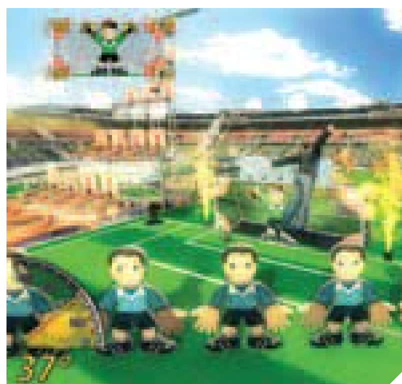
Всем хороша была первая часть серии, но уж слишком коротка. Карьеру FlatOut 2 так быстро не осилишь. Соревнования проходят в трех классах: дерби, гонки и стритрейсинг. В каждом из них нам предлагают поучаствовать в девяти чемпионатах, которые насчитывают от трех до шести трасс. Игрок побеждает в турнире, если он занял призовое место. Каждое пройденное соревнование открывает новую мини-игру, подобно тем, что были в первой части (см. врезку). К чемпионатам в определенном классе допускаются только соответствующие авто. То есть, на дерби-тачке поучаствовать в заезде стритрейсеров не получится. Хотя такое разделение не совсем оправданно, так как машины из различных классов вполне конкурентоспособны.

За победы, как в гонках, так и в чемпионатах, начисляются барыши. Однако заработать можно и по-другому. За отвязное поведение на дороге теперь не только запасы азота пополняют, но еще и деньги дают. Сбивай как можно больше статичных объектов – и премия «Бульдозер» по итогам гонки твоя. Пройди круг с лучшим време-



НЕ ГОНКАМИ ЕДИНЫМИ!

Во *FlatOut 2* можно не только погонять, но также испытать прочность кузова на дерби-аренах и пошвырять водителя в десяти мини-играх. Как и раньше водилу можно бросать в высоту, на точность, поиграть им в боулинг и дартс. Появились и совершенно новые виды забав, среди которых: футбольный штрафной – нужно обвести стенку и попасть водителем «в девятку»; бейсбол – набросить человечка точно на биту для максимально сильного удара; баскетбол – закинуть несчастного в одну из десяти корзин; королевский флэш – попасть мучеником в огромные карты одной масти; американский футбол – забить гол как можно быстрее; огненные кольца – пролететь через максимальное количество колец; бассейн – выстрелить водилой так, чтобы он сделал как можно больше «блинчиков». И так далее. В отличие от первой части, в мини-играх FlatOut 2 полетом водилы можно управлять!





■ Полет нормальный.



■ Катапультируемся!

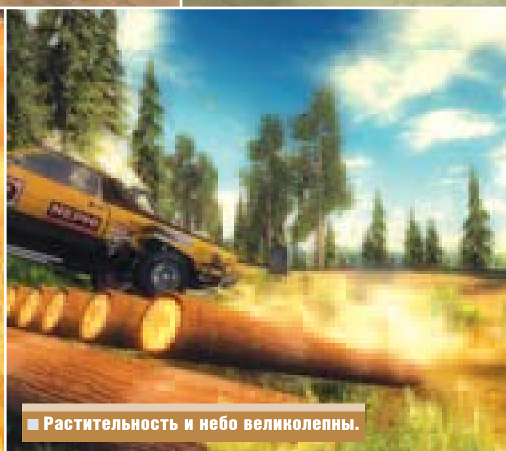


200 километров в час по пересеченной местности. Такое возможно только во FlatOut 2.



В мультиплеере можно порулить даже автобусом!


Некоторые противники в режиме карьеры любят потолкаться.


Растительность и небо великолепны.

нем – выиграешь прибавку к жалованию. А чтобы получить наибольшую прибыль, нужно отправить противника в нокаут. Взорви тачку своего оппонента – и награда «Хулиган» у тебя в кармане.

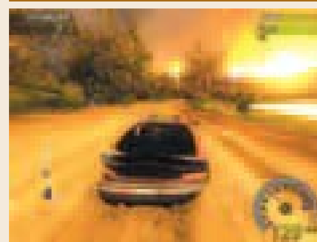
А потратить накопленные богатства уж будет на что. По сравнению с первой частью тюнинг почти не изменился. Апгрейды проводятся ступенчато. Хотя можно поставить самую крутую подвеску или трансмиссию сразу, если хватает денег. Модификации влияют на ряд параметров автомобиля, среди которых максимальная скорость, разгон, управляемость, прочность, вес и запас азота. Определенный апгрейд может увеличить одну характеристику за счет уменьшения другой. Поэтому слепо ставить все подряд как минимум глупо.

Автомобили во FlatOut 2 – на любой вкус. Но помни, что каждая тачка подходит лишь под определенный стиль вождения. Заднеприводными авто, например, совершенно невыносимо управлять, если ты используешь на поворотах контролируемые заносы. Внедорожники – хороший выбор для тех, кто ставит не на скорость, а старается ездить аккуратно. Как видишь, выбор авто – занятие очень ответственное. Поверь нам на слово, езда на приземистой гоночной тачке Sparrowhawk и здоровенной Canyon – это две разные вещи.

УМНИКИ И УМНИЦЫ

Еще одно достоинство игры от Bugbear – искусственный интеллект оппонентов. В отличие от первой части, где водители вели себя на дороге одинаково, во FlatOut 2 мы тягаемся с неповторимыми гонщиками. Джек Бентон – агрессивный пилот, который, несмотря ни на что, всегда рвется вперед; Салли Тэйлор – любительница потолкаться; София Мартинес – хитроумная водительница, которая всю гонку едет за твоей спиной, а под конец пытается обогнать. Редкий гонщик выигрывает два соревнования подряд. Разнообразие – вот главный козырь FlatOut 2. Осилив игру, первое, что хочется сделать,– пройти ее еще раз. Не это ли лучший комплимент разработчикам?! Браво, Bugbear!

ЛЕПОТА



Несмотря на то что *FlatOut 2* создавалась на модифицированном движке первой части, выглядит она значительно лучше предшественницы. Интерактивные объекты на трассе, разнообразные ландшафты, растительность и модели автомобилей – все выглядит просто великолепно. Единственное, что здорово режет глаз, – это ужасная вода. Шейдерами здесь и не пахнет! Впрочем, для безбашенных гоночных симуляторов вода – дело десятое.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Правдоподобная физика; толковый искусственный интеллект; динамичный геймплей; великолепный саундтрек; достоверные повреждения.

НЕДОСТАТКИ: Игровой процесс стал более аркадным, чем в оригинале; ужасная вода; из-за обилия разрушаемых объектов дорога порой превращается в свалку.

ИТОГО 8.0 Великолепное продолжение интересных и самобытных гонок. Играть всем!

GUILD WARS: FACTIONS

ПРОДОЛЖЕНИЕ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР



Текст: Александр “Kinn” Мельников

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
NCsoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
ArenaNet
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.guildwars.com

Казалось, уже ничто не сможет потрясти мир Турии. Он пережил нашествия бесчисленных орд монстров, десятки кровавых войн и разрушительные катаклизмы. Часть городов превратилась в руины, однако на некоторых пустующих землях появились множественные форты. И только жизнь начала налаживаться, как мир снова содрогнулся. Выход *Guild Wars: Factions* полностью изменил жизнь героев игры.

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ЦЕННОСТИ

Первое, на что обращаешь внимание при знакомстве с игрой, так это на доработанный интерфейс. Он стал более дружелюбным и приятным на вид.
В генераторе персонажей появились дополнительные прически и лица. В оригинальной *Guild Wars* ассортимент подобных заготовок был весьма скуден.
Графика тоже подверглась корректировке. Например, модели новых монстров и представителей классов содержат в себе большее количество полигонов. Однако давай лучше поговорим об изменениях в геймплее.

НОВЫЕ ГЕРОИ

В PvE-режиме (Player versus Environment, когда геймер борется не с другими игроками, а с компьютерными противниками) появились дополнительные территории, десятки новых квестов и вражин. Впрочем, как и в оригинале, прохождение PvE-кампании отнимет пару-тройку недель активной игры. Заострим наше внимание на более важных вещах – новых классах и изменениях в PvP (Player versus Player, противостояние нескольких геймеров).
Адд-он привносит в мир Guild Wars пару свежеиспеченных, очень занятных классов. Ассасин – профессиональный убийца, способный перемещаться незаметно для других. Силушкой богатырской природа его не наделила, зато научила использовать смертоносные комбо. Все приемы ассасина необходимо выполнять в строгой очередности – только тогда он сможет хорошенько вдарить по вражине и наложить на него проклятье. Ассассин напоминает воина, но лишь отчасти. Если у последнего практически любой новый удар может усилить эффект предыдущего, то первый не способен в принципе изменять очередность приемов. Его комбо – это строго определенный набор действий (прям


Отличный тренировочный полигон для новичков. Учиться играть стало еще легче.

Ритуалист – второй новичок, который совместил в себе особенности лекаря, рэйнджера и элементалиста



О КОМПАНИИ

■ Arena.Net – американская компания, сформированная выходцами из Blizzard. *Guild Wars* – их дебютный проект. Именно эта игра стала одной из самых продаваемых MMORPG 2005 года. В данный момент фирма полностью занята поддержкой проекта. Создатели хотят каждый год выпускать по новой главе Guild Wars.

ФАКТЫ

0 абонентская плата за все удовольствие

1 новый континент

2 противоборствующие фракции

2 новых класса персонажей



■ Такая красивая девушка без поклонников никогда не останется!

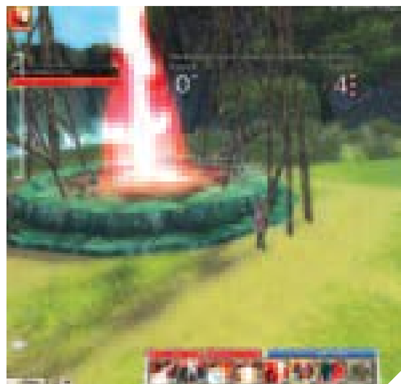
как у героев старинного файтинга *Mortal Kombat*). К тому же, воин обладает показателем ярости, которая расходуется на удары, тогда как на все специальные приемы ассассина тратится мана. У убийцы есть куча способностей, усиливающих героя или ослабляющих врага. Применяя навыки скрытности, он способен быстро подбираться к нужной цели, не боясь при этом встретить сопротивление со стороны других противников. Игроки оценили по достоинству этого персонажа, и теперь многие профи ломают головы над лучшими вариантами его развития.

Ритуалист – второй новичок, который совместил в себе особенности лекаря, рэйнджера и элементалиста. Отсутствие четкой специализации позволяет использовать этого героя в различной обстановке. Совмещение боевой и лечебной магии, усиливающие заклинания и призыв духов, а также проклятия – все это делает ритуалиста абсолютно непредсказуемым в сражении.

Для игроков, сохранивших верность старым профессиям, в Factions тоже найдется много чего интересного. Старые классы обросли дополнительными умениями и заклинаниями, получили в свое распоряжение новое оружие, экипировку и предметы для их улучшения.

ТОТАЛЬНАЯ ГЛОБАЛИЗАЦИЯ

В *Guild Wars: Factions* разработчики всеми силами стараются объединять героев со всего света в огромные лагеря. Причем делается это не столько с целью разнобразить геймлей, сколько ради удобства игроков. Не секрет, что главным бичом любого клана были разногласия между его участниками относительно времени общего сбора. Некоторые геймеры появлялись в игре тогда, когда большинство соклановцев работало или отдыхало. Причиной тому была разница в часовых поясах (скажем, живя в Нижнем Новгороде, сложно состыковаться с человеком из Хабаровска). Приходилось либо менять клан, либо набирать группу из совершенно незнакомых игроков. С появлением альянсов данная проблема решилась. Поскольку в эти глобальные объединения разрешено вступать людям из разных гильдий, в любой момент можно найти достаточное количество геймеров для создания полноценной группы.



ВЫСОКИЕ СТАВКИ

Отныне мир Guild Wars поделен на владения двух огромных фракций. Объединения мало чем отличаются друг от друга. Каждая гильдия может примкнуть к любой из этих сторон и принять участие в вечном рубилове. Игровой мир пересекает граница, разделяющая территории фракций. Время от времени она смещается то в одну, то в другую сторону – в зависи-



■ В Factions многие уровни выполнены в восточном стиле. Смотрится очень неплохо.



■ Трое на одного – еще как честно! Особенно если этот «один» – подлый ассассин.


Иногда так приятно поболтать с умным драконом...


На городских площадях как всегда оживленно.


«Нас ждут заоблачные дали»...


Буря в пустыне.

мости от того, кто выиграл очередное важное сражение.

Еще одно нововведение аддона – специальные очки faction points. На них гильд-лидеры могут покупать города по системе аукциона: просто необходимо перебить чужую ставку. Однако поселения не переходят навечно в чью-то собственность – если найдется толстосум, способный уплатить больше, он станет новым владельцем. Торги ведутся постоянно, заставляя гильдии безудержно зарабатывать очки.

ВОЙНЫ АЛЬЯНСОВ

В Factions появилась возможность создавать альянсы и участвовать в битвах между ними. Уже упомянутые faction points начисляются за победы именно в таких сражениях. Битвы альянсов сильно отличаются от всех остальных баталий. В бою участвуют три команды по четыре человека за каждую сторону (набираемые из разных гильдий). На поле брани расположено семь контрольных точек. За каждый захваченный пункт начисляется определенное количество очков той команде, которая его контролирует. Выигрывает сторона, сумевшая первой набрать пятьсот очков.

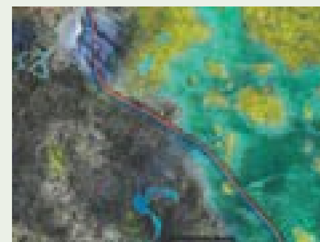
Битвы между альянсами быстро стали очень популярными из-за легкости в поиске команды. Ведь в них могут участвовать воины из разных гильдий, а не только из одной.

Также в адд-оне учтены интересы геймеров, чьим излюбленным занятием являются битвы с монстрами, а не дуэли с другими игроками. Раньше такие люди в гильдиях не ценились, поскольку не приносили никакой пользы. С выходом Factions ситуация несколько изменилась. Теперь в контролируемых гильдиями городах можно проходить специальные PvE-миссии, наградой за выполнение которых являются faction points.

ТОТ САМЫЙ ВКУС

Несмотря на множественные изменения в механике боев, перед нами все та же самая Guild Wars со всеми ее достоинствами и недостатками. Отличный выбор для приверженцев PvP-сражений, но любители отыгрывать роль или рубить монстров здесь надолго не задержатся.

КАРТОГРАФИЯ


Граница, разделяющая владения двух главных фракций, проходит исключительно по новым землям, при этом никак не затрагивая территории оригинальной *Guild Wars*. Там по-прежнему идет борьба между людьми и полчищами монстров. На глобальной карте земель Factions отображается подробная расстановка сил. Даже неподготовленный человек сразу поймет, на чьей стороне преимущество. У кого владения больше – тот, ясно дело, и находится в выигрышном положении.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

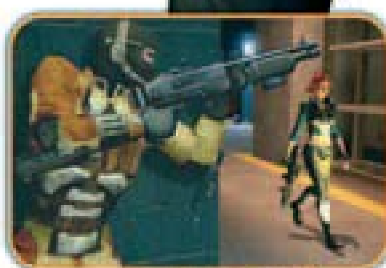
ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

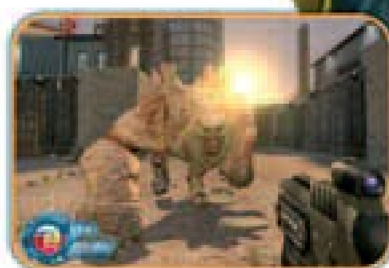
+ ДОСТОИНСТВА: Симпатичная и нетребовательная к компьютеру графика; разнообразный и сбалансированный PvP-режим; в игре часто проводятся чемпионаты.

– НЕДОСТАТКИ: PvE-часть, как и раньше, слишком скоротечна: на протяжении двух-трех недель придется выполнять скучные и похожие друг на друга квесты.

ИТОГО **8.0** Достойное продолжение одной из лучших PvP-MMORPG современности.







CITY LIFE: ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ

МЭР ТРЕХМЕРНОГО ГОРОДА



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ	Management
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Monte Cristo
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	akella.com/ru/games/cityife/

Многие годы королевой в очень популярном жанре градостроительных симуляторов считалась серия *SimCity*. Студия Maxis лишь подправляла баланс, рисовала новые строения и продавала получившуюся игру в более яркой упаковке. Мало у кого хватало опыта и таланта, чтобы с ней тягаться. Лишь компанию Monte Cristo можно считать самым опасным и матерым конкурентом авторов SimCity. На ее счету целый ворох различных «симуляторов жизни», включая даже клон непотопляемых *The Sims* под названием *7 Sins*. Кому, как не ей, браться за разработку «убийцы SimCity»?

ГОРОД МЕЧТЫ

Суть *City Life* проста: нужно построить огромный и процветающий мегаполис с незнающими горя жителями. Веселье начинается как раз тогда, когда закладывается фундамент мэрии. С возведением первых жилых домов у новоявленного градоначальника появляются и первые трудности. Прежде всего, необходимо обеспечить граждан работой. Далее построить больницу, магазин и увеселительное заведение, где люди смогли бы расслабиться после трудового дня. И чем дольше ты играешь, тем капризнее и требовательнее становятся жители электронного города. Подобно снежному кому, столица увеличивается в размерах: появляются новые торговые точки, развлекательные комплексы и заводы. Тебе лишь остается шустро осматривать одну часть мегаполиса за другой и стараться не залезть в долги. А ведь чтобы заработать деньги, нужно хорошо знать, на каких именно предприятиях не хватает работников, а какие нужно поскорее закрыть, дабы те не опустошали бюджет.

НА ПУТИ К КОММУНИЗМУ

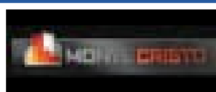
В любом городе, каким бы процветающим он ни был, есть богачи и бедняки. Авторы выделили в City Life шесть видов горожан, начиная с элиты и заканчивая откровенными бомжами, живущими в грязных трущобах. Разумеется, нужды у всех разные, но если ты не хочешь конфликтов в обществе и уличных драк, придется считаться с каждым. Люди «среднего класса» предпочитают работать в офисах, в то время как нищие могут устроиться только

ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА ИГРОКА – ПОСТРОИТЬ ОГРОМНЫЙ И ПРОЦВЕТАЮЩИЙ МЕГАПОЛИС С НЕ ЗНАЮЩИМИ ГОРЯ ЖИТЕЛЯМИ



В таких местах «прозябает» элита твоего городка.

О КОМПАНИИ



Monte Cristo зарекомендовала себя как главный штамповщик симуляторов и RTS. Многие должны помнить качественные, но слегка пресные военные стратегии *Desert Rats vs. Afrika Korps* и *Platoon*. Но сейчас разработчики взялись за градостроительные симуляторы.

ФАКТЫ

0 летающих тарелок, годзилл и ураганов

1 редактор карт и зданий

6 классов жителей

22 карты для строительства городов



Иногда приятно прогуляться по улицам, которые сам недавно построил.



Даже такие трущобы со временем могут превратиться в элегантный пентхаус.

на завод. Поэтому не стоит застраивать треть города фабриками одного типа.

Более того, практически все здания в игре разделены на шесть видов, как раз по числу классов. Например, элита общества, которая разъезжает на элегантных ретро-лимузинах, любит ходить в театры и кутить в роскошных казино. Разумеется, постройка таких заведений влетит тебе в копеечку. Жители поскромнее не привыкли к такой роскоши и зачастую радуются небольшому бару, стадиону или местному аналогу «Макдоналдса». А самым бедным, как оказалось, для счастья хватит и грязной полуразрушенной баскетбольной площадки.

Но самое интересное, что люди со временем могут изменить свое положение в обществе. Некогда бездомная семья запросто возведет на месте лачуги очень милый и уютный особнячок. А обеспеченные люди, живущие в огромном доме с колоннами, не задумываясь, расширят свои хоромы. Все зависит от того, насколько внимательно ты следишь за потребностями жителей. Достаточно обеспечить горожан работой, построить больницы и школы, как люди начнут двигаться по карьерной лестнице вверх. Мне удалось создать общество, где 99% населения жило в красивых домах, ходило на престижную работу и было безмерно счастливо. Обеспечь нужные условия – и народ вознесет тебя до небес.

3D В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Как ты, наверное, помнишь, во всех сериях *SimCity*, включая последнюю, была двухмерная графика. А вот в City Life властвует полноценное 3D. Камеру хоть и нельзя ставить под любым углом, но крутить и приближать – сколько душе угодно. Можно даже посмотреть на построенный город глазами прохожего или из кабины автомобиля. При этом модели людей и домов не пугают при столь сильном увеличении, а текстуры остаются четкими и красочными – будто играешь не в градостроительную стратегию, а в красивый шутер двухлетней давности. Жаль, пострелять не дают.

Безусловно, у французской компании Monte Cristo получился красивый и, главное, достойный конкурент именитой SimCity. Если тебе нравится собственноручно строить мегаполисы, то эта игра создана для тебя. А вскоре глядишь, и *SimCity 5* подоспеет.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Богатая мелкими деталями картинка; располагающая к творчеству музыка; интуитивная панель управления; огромное количество построек.

НЕДОСТАТКИ: Непонятное обучение, из-за чего привыкнуть к игре поначалу непросто; как только ты узнаешь «формулу успеха», интерес к City Life мигом пропадет.

ИТОГО 7.5 Добротный и яркий претендент на звание лучшей градостроительной стратегии.

BARROW HILL: CURSE OF THE ANCIENT CIRCLE

СТРАШНАЯ СКАЗКА НА НОЧЬ



Текст: Андрей Первый



Ищи видеообзоры на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Got Game Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Shadow Tor Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 450Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16 Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 600Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	barrow-hill.co.uk

Все-таки любит народ бояться. А как иначе объяснить засилье хорроров, внезапно свалившихся на наши головы? Все больше игр от первого лица содержат хотя бы парочку пугающих эпизодов. А в будущем число «страшных» проектов лишь возрастет. При этом адвенчуры – очень благоприятный для ужастиков жанр. И очень странно, что проекты, подобные *Barrow Hill*, до сих пор в диковинку.

ОДИН В ТЕМНОТЕ

У главного героя нет имени. Мы даже не знаем, мужчина это или женщина. Одинокий путник путешествует по британскому графству Корнуолл (Cornwall). На свою беду несчастный решил полюбоваться древними реликвиями, которыми славится городок Barrow Hill. Он соблазнился возможностью поглазеть на тысячелетние кельтские камни и древние захоронения, сохранившиеся там еще с античных времен. Манили странника и «городские легенды» о проклятом колдуне, демоне, живущем под холмом, и обезглавленном преступнике. Кто устоит перед такой экскурсией?

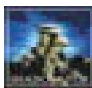
Увы, праздник не состоялся. Мотор заглох еще в предместье поселка, путь назад преградило таинственное «силовое поле». Немного поблуждав, выходим к бензоколонке, где стоит одинокий «Мерседес». Двигатель все еще работает, вокруг разбросаны вещи владельцев, но где же они сами? Никого нет в местном мотеле. Кафе не менее пустынно: на столах стоят тарелки с недоеденными сандвичами, у стойки брошены лотки с остывшей выпечкой. Куда подевались люди в этом забытом богом местечке? Раскрыть сию тайну и уцелеть – отныне главные цели персонажа.

В борьбе со злом поможет парочка здешних обитателей. Но основную информацию ты получишь, как всегда, из оставшихся от покойников записок и дневников. Частенько они содержат ключ к тому или иному решению. Кстати, головоломок и пазлов в игре нет вообще. А загадки здорово связаны с окружающим миром. Настроить телекоммуникационную вышку, правильно подобрать подношения кельтским богам или просто поработать с металлоискателем – при выполнении этих заданий придется пораскинуть мозгами.



Кафе выглядит почти заброшенным.

В Barrow Hill только и ждешь, что из-за темного угла выскочит чудовище и сожрет героя с потрохами



О КОМПАНИИ

■ Shadow Tor Studios – совсем молодая компания, ключевым сотрудником которой является Мэтт Кларк (Matt Clark). Он написал для *Barrow Hill* сюжет и занимался дизайном. А помогала ему в этом родная семья. Титры полны упоминаний об «однофамильцах» талантливого автора.

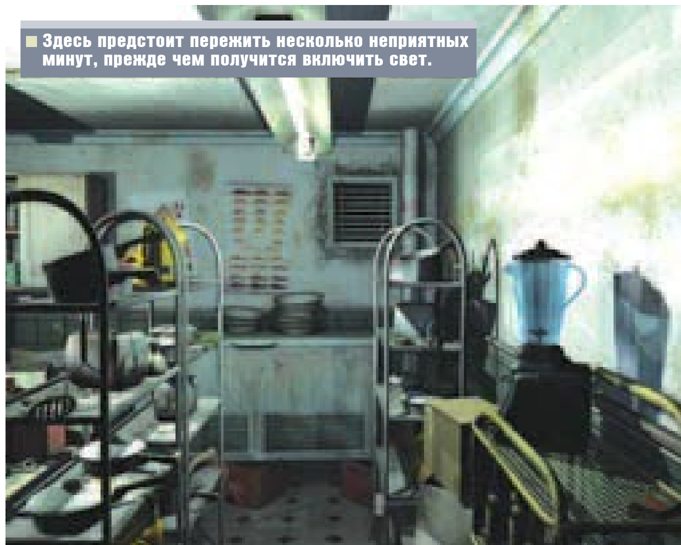
ФАКТЫ

1 собака пострадала в процессе игры

1 семья работала над Barrow Hill

2 литра сока вмещает миксер

7 погребальных камней



■ Здесь предстоит пережить несколько неприятных минут, прежде чем получится включить свет.



■ Одинокая телефонная будка. Лучше не бери трубку.

Хотя сюжет и линейный, продвигаться по нему можно совершенно разными путями. С самого начала разрешено идти куда угодно. Даже каменный страж, преграждающий время от времени дорогу, появляется случайно. Противостоять ему не стоит, лучше просто отложить визит в «закрытое» пока местечко, а через некоторое время вернуться.

КАК СТАТЬ ЗВЕЗДОЙ

Не надо быть гением, чтобы найти связь между кельтскими могилами, раскопками археологов и свалившимися на Barrow Hill бедами. Не менее предсказуем и финал, а со штампами мы встречаемся на каждом шагу. И все равно у игры остается некое непередаваемое обаяние. От нее невозможно оторваться, ее хочется пройти до конца. Как ни странно, этому немало способствует графика. Казалось бы, истлевший движок Macromedia (в конце 90-х он был очень популярен, а из недавних игр на нем можно вспомнить разве что *Alida* или *RHEM*), плебейское разрешение 800x600... Это в 2006-то году! Но как же мастерски все нарисовано. Попав в такие декорации, только и ждешь, что из-за темного угла выскочит какое-нибудь чудовище и сожрет героя вместе с потрохами. А уж до чего жутко гулять по ночному лесу или покрытым туманом болотам... Особенно зная, что опасность – совсем рядом.

Залогом успеха стал звук. Музыка звучит редко, но к месту. Вышел в лесу к жутковатому сарайчику – получи несколько душераздирающих трелей. Звуковые эффекты добивают окончательно. Постоянно слышится какой-нибудь шорох или неприятный шум ветра, а то и неожиданный стук. Будто кто-то запрыгнул на крышу. Впечатлительным и беременным играть в BH не рекомендуется. Тем более ночью.

К сожалению, игра проходится очень быстро. Всего за несколько часов тайны окажутся раскрытыми, бал закончится, а гости разъедутся по домам. Но воспоминания о Barrow Hill останутся самые радужные. Лично я с большим интересом буду следить за дальнейшими проектами разработчиков из компании Shadow Tor Studios.

Barrow Hill – это игра для тех, кто не ждет от адвенчуры навороченного движка с поддержкой последней версии пиксельных шейдеров, а предпочитает интересный сюжет и проработанную атмосферу.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Страшный до дрожи в коленках геймплей; симпатичная картинка, несмотря на техническую отсталость движка; удобный интерфейс.

– НЕДОСТАТКИ: Устаревший движок, статичные пейзажи; маленький неэстетичный курсор; небольшая продолжительность игры; вторичный сюжет.

ИТОГО 7.5 Интересная адвенчура на старом движке. Играть лучше всего в темноте.

AUTO ASSAULT

DIABLO НА КОЛЕСАХ



Текст: Андреяно Теодороне



Ищи видеообзоры на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
NCSoft
РАЗРАБОТЧИК
NetDevil
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.autoassault.com

«Под канонаду гранатометов и рев минигана обвешанный броней грузовик продолжал давить толпы рейдеров. Вопли, стоны, литры крови – все это беспокоило водителя не больше, чем жужжание мухи над ухом. Ему не было абсолютно никакого дела до этих людей. Ибо в мире *Auto Assault* надо знать всего одну вещь – тот, кто находится за пределами городов и баз и не является твоим соратником, заслуживает смерти».

По-иному в *Diablo*-подобной игре и быть не может. Минимум NPC, максимум монстров… Я не понял, что за шушуканье в заднем ряду? Какие *«Бандиты: Безумный Маркс»*, какой *Carmageddon*?! Право слово, меня тоже посещали подобные ассоциации при знакомстве с сегодняшним гостем (смотри материал во втором номере за 2006 год). Но на деле все эти машины, постапокалипсис и противостояние трех фракций скрывают геймплейную механику знаменитой Diablo.

Полгода назад автор этих строк решил списать примитивные квесты и однообразие игрового процесса Auto Assault на сырость бета-версии. Однако финальный релиз оказался ненамного интересней того билда, по которому мы писали превью.



Столб света над NPC – знак того, что он хочет сказать нам нечто важное.

НАЧАЛО НАЧАЛ

Перво-наперво игроку нужно создать своего персонажа: определить расу (человек, мутант, киборг), класс (боец, инженер, командир, наемник) и внешность героя. Кроме того, ты волен выбрать раскраску корпуса и тип покрышек машины.

Поначалу может показаться, что представители всех трех цивилизаций отличаются друг от друга лишь внешним видом. Оно и немудрено, ведь специализации людей, мутантов и киборгов одинаковы (хотя и называются по-разному). Однако у каждой расы есть свой набор навыков и умений, а это имеет огромное значение.

Нажав на заветную кнопочку Create, геймер попадает в объятия мрачного постапокалиптического будущего.

ДЬЯВОЛЬСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Геймплей Auto Assault до неприличия прост. Мир игры поделен на множество огромных зон, в каждой из которых есть города и базы – единственные

Бьюсь об заклад, таких живописных пейзажей был бы достоин сам Fallout 3, выйди он в этом году



О КОМПАНИИ

NetDevil – небольшая студия разработчиков из города Лузвиль, что находится в США. *Auto Assault* – их второй проект. Дебют компании состоялся в 2001 году, когда «сетевые дьяволы» выпустили *Jumpgate* – добротный, но не ставший хитом космический симулятор. Сейчас фирма полностью сосредоточена поддержке Auto Assault.

ФАКТЫ

3 расы: люди, мутанты, киборги

3 малозаселенных игровых сервера

4 класса персонажей

4 квадратных мили – средний размер карт



Герои здешних мутантов уж очень похожи на ночных эльфов из Warcraft III.



Зеленые мерцающие полоски обозначают переход на новую карту.

места, где можно не беспокоиться за собственную жизнь. Стоит отъехать от населенного пункта на несколько десятков метров, и встреча с агрессивно настроенными монстрами гарантирована. Бандиты, непонятные военные объединения, разномастные мутанты и даже хищные растения – все они спят и видят, как бы уничтожить игрока. Впрочем, бояться врагов не стоит – напротив, их надо всячески истреблять. Ибо иных способов прокачки здесь попросту нет. Даже квесты в подавляющем большинстве (процентов, эдак, 95) сводятся к убийству супостатов. «Поезжай в точку А и прикончи там Х монстров Б» – редко когда местные NPC поручают что-то более оригинальное.

Оружия в Auto Assault довольно много: пулеметы, мортиры, гранатометы, лазеры и даже огнеметы. Кроме того, пеших врагов можно давить в лучших традициях *Carmageddon*. Честно говоря, богатый арсенал – единственное, что придает боям некоторое разнообразие.

После выполнения задания в населенном пункте выдают положенную награду – небольшую сумму денег, какой-нибудь предмет (как правило, деталь для автомобиля), а также опыт. Хорошенько поднаторев в военном ремесле, персонаж переходит на новый уровень. Игрок должен вручную распределять очки между базовыми параметрами (коих насчитывается всего четыре штуки) и умениями. Последние заранее предопределены для каждого класса – на манер *Diablo II*.

В ГОРОДСКИХ ЗАСТЕНКАХ

Перемещаться по миру игры можно только на железном коне. Персонаж выходит (в обязательном порядке) из салона своего авто только в городах. Город – это такое место, где каждый геймер может обзавестись всем необходимым. Торговцы продают самые разные вещи: от оружия и до материалов для крафтинга (крафтинг – создание предметов; о нем я расскажу чуть позже). Автодилеры предлагают купить новые



Глобальная карта. Люди расположились на северо-востоке, мутанты – на юге, а киборги – на северо-западе.



Тачки у атакующих меня бандитов подозрительно смахивают на Porsche 911.

НЕ ДОЕХАЛИ



Изначально планировалось, что игрокам, помимо машин, будут доступны и другие средства передвижения – например, мотоциклы. Однако до релиза смогли добраться лишь легковушки и небольшие грузовики. Впрочем, другие виды транспорта в Auto Assault тоже встречаются, но либо в качестве декораций, либо ими управляют подконтрольные компьютеру враги. Рейдеры колесят на мотоциклах, контрабандисты перегоняют огромные фуры, в небе кружат армейские вертолеты.

машины, правда, за огромные деньги. Когда я впервые увидел ценники, мне показалось, что это порядковые номера моделей. Механик за скромную сумму готов прикрутить к твоему авто разнообразные спойлеры, прожекторы, катафоты, трубы и прочие, чисто декоративные детали. Учителя могут (опять-таки, не задарма) передать тебе определенные навыки и умения. Также в городах удобнее всего общаться с другими игроками и договариваться с ними о создании рейда (тут этим словом обозначают группы), поскольку карты в Auto Assault огромны, и затеряться на их просторах – легче легкого.

Отдельного упоминания заслуживают базы. В отличие от городов, это не полностью изолированные зоны, а своеобразные



Городские застенки – идеальное место для общения с другими игроками.

форпосты, раскиданные в достаточном количестве по каждому району. Геймеры заезжают туда, когда их транспортные средства нуждаются в починке – даже горящую тачку на ремонтных деках «вернут к жизни» всего за несколько секунд (и что немаловажно, эта процедура абсолютно бесплатна). Также на базах можно переговорить с немногочисленными NPC и сбыть найденный на полях сражений хлам дежурному торговцу.

СКУЧНОЕ БУДУЩЕЕ

Аж страшно становится от того, каким скучным и бесцельным представляется будущее по версии разработчиков из NetDevil. Бесконечное уничтожение враждебной флоры и фауны да разъезды взад-вперед…

Чтобы хоть как-то разбавить незамысловатый геймплей, создатели снабдили свое творение проработанной системой крафтинга. Есть даже специальная школа ремесленничества, в которой игроки сначала разбирают различные вещи на детали, а потом конструируют из них новые, более крутые, предметы. Но, как мне показалось, на данном этапе игры лучшие шмотки

СЕРЫЕ КАРДИНАЛЫ

Три главных военных объединения игры – это силы людей, мутантов и биомехов (киборги). По сюжету они сражаются за богатый источник энергии, который расположен в центральной зоне глобальной карты (до поры до времени данный район не интересовал ни одну из фракций). С началом крупномасштабных столкновений в мире *Auto Assault* объявилась четвертая сторона – таинственная организация INC. Ее представители являются эдакими «серыми кардиналами», которые не показывают собственных амбиций, а лишь выступают в качестве посредников между другими расами и оказывают им платные услуги. Например, транспортируют разбитый автомобиль к ближайшей базе (на нижней панели интерфейса есть специальная кнопка, которая вызывает этих товарищей). Никто толком не знает, кто заправляет INC, где располагается их штаб-квартира и откуда они вообще выползли на свет божий.





Лес – ну прям как в славном городе Дзержинске!



Чтобы увидеть такие раздолбанные дороги, не надо ждать апокалипсиса. Достаточно приехать в Россию и выехать на любую загородную трассу.


Бетонный забор не выдержал столкновения с моей машиной, разогнавшейся до 60 миль в час.


Пиротехническое шоу заказывали?

все равно выпадают из «боссовых» монстров.
Также любой желающий может позабавиться в режиме Player versus Player. Скажу откровенно – чем-то большим, нежели «развлечением», этот тип игры не назовешь. Выполнен он довольно примитивно, да и желающих поубивать друг друга игроков обычно не так-то много. Возможно, сказывается и низкая заселенность серверов. Такое чувство, что в Auto Assault за раз может собраться всего две-три сотни человек – воевать просто не с кем.

ПУГАЮЩАЯ ПУСТОТА

Auto Assault обладает великолепным стилем. Бьюсь об заклад, таких живописных пейзажей был бы достоин сам *Fallout 3*, выйди он в этом году. Заброшенные города, остовы некогда величественных небоскребов, разбитые дороги, пересохшие водоемы… Все это настраивает на нужный лад и заставляет поверить в мир по ту сторону монитора. А если учесть, что в игре разрушению поддается большинство объектов (которые, впрочем, уже очень скоро возвращаются в первоначальное состояние)… Но все это радует лишь поначалу. Потом понимаешь, что в мире Auto Assault отсутствуют мелкие детали. Есть лишь набор красивых уровней-декораций, на которых разбросаны одни и те же шаблонные объекты. Города, базы, обиталища монстров принципиально друг от друга не отличаются. Еще на подступах к любому из этих объектов знаешь заранее, что тебя ждет: ремонтная дека, обнаглевшие торговцы или толпы NPC, которые снабжают героя однотипными заданиями. В Diablo хоть квесты были интересными, а тут и того нет…
Auto Assault уныла и тосклива, как и само постапокалиптическое будущее, но при этом чертовски красива. Осмелюсь порекомендовать эту неоднозначную игру любителям помечтать на тему «а что будет на Земле после глобального катаклизма».

Оружия в игре довольно много: пулеметы, мортиры, гранатометы, лазеры и даже огнеметы





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Добротная графика; зрелищные спецэффекты; стильный дизайн; продуманный крафтинг; практически полностью разрушаемое окружение.

– НЕДОСТАТКИ: Скучнейшие однотипные квесты – главный недостаток проекта; дизайн уровней беден на мелкие детали; малая заселенность серверов .

ИТОГО 7.0 Если любишь тысячами изничтожать врагов, тебе понравится.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

КЛОНЫ С ДИКОГО ЗАПАДА



Текст: Александр Краснов



Ищи видеообзоры на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy/Action
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Spellbound Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	akella.com/ru/games/desperados2

Студия Spellbound Entertainment вот уже на протяжении пяти лет выпускает клоны тактической стратегии *Commandos*. Первой попыткой допрыгнуть до планки британских спецназовцев была *Desperados: Wanted Dead or Alive*. И на удивление, ранее никому неизвестные разработчики создали игру, ничуть не уступающую Commandos по качеству. Дальше последовали *Robin Hood: The Legend of Sherwood* и *Chicago 1930*. Вот только повторить успех первой Desperados они не смогли. Не удалось это и *Cooper's Revenge*.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ШЕСТЕРКА

Со времен оригинала главный герой остался прежним – завидная часть сюжета рассказывает о приключениях Джона Купера. Всем своим видом он напоминает актера Клинта Иствуда из старых американских вестернов: немногословный, мрачноватый и чуть-чуть саркастичный стрелок в широкополой шляпе. Но Джон всего лишь один из членов команды, и при этом не самый яркий ее представитель. Вскоре у тебя в подчинении окажутся девушка «самого легкого поведения», злобный доктор-сквернослов, мексиканский головорез, чернокожий подрывник Сэм и индеец «Ястребиный глаз».

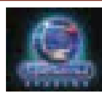
Каждый персонаж по старой традиции, заложенной еще *Commandos*, обладает уникальными способностями. Например, Кейт О'Хара может надолго привлечь внимание врага изящной ножкой, после чего нам останется только хорошенько пнуть замечтавшегося бандита в пах. А что делать? На войне все средства хороши. Доктор же умеет не только лечить напарников, но и отлично стрелять из снайперского револьвера. Сэм незаменим в тех случаях, когда ковбои попадают в окружение. Взрывы его динамитных шашек и мин едва ли не разносят противников на части.

Но есть здесь одна большая ложка дегтя. В ранних частях Commandos и первой *Desperados* игрок был просто вынужден использовать таланты всех героев на полную катушку. А *Cooper's Revenge* ты сможешь пройти, пользуясь услугами всего двух-трех персонажей. Наглядным примером такого универсализма является миссия, когда доктор Мак Кой в одиночку зачищает целый вражеский форт! Виной подобно-

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ПО СТАРОЙ ТРАДИЦИИ, ЗАЛОЖЕННОЙ ЕЩЕ COMMANDOS, ОБЛАДАЕТ УНИКАЛЬНЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ



Как это беспечно, стоять спиной к двум свеженьким трупам товарищей.



О КОМПАНИИ

Spellbound Studios основана в 1994 году, и считается одной из самых старых компаний-разработчиков в Германии. Первый успех пришел к ней в 1997, когда ребята выпустили *Airline Tycoon*. А уж потом, в 2001, появилась *Desperados: Wanted Dead or Alive*, которая вскоре стала визитной карточкой студии.

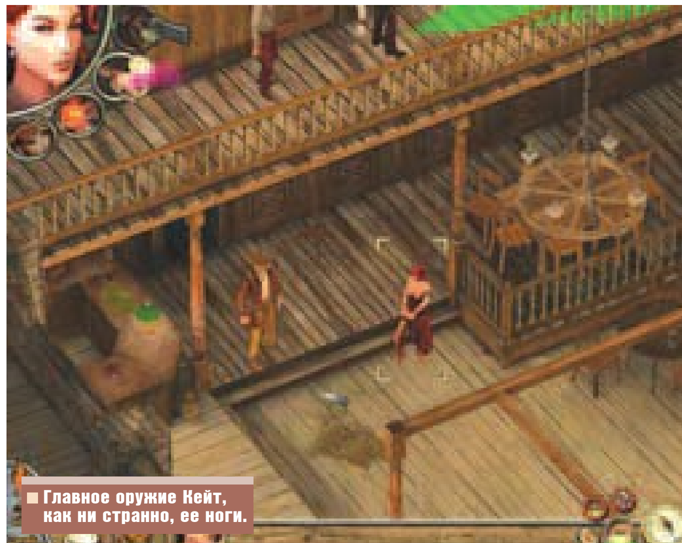
ФАКТЫ

1 новый персонаж – индеец Hawkeye

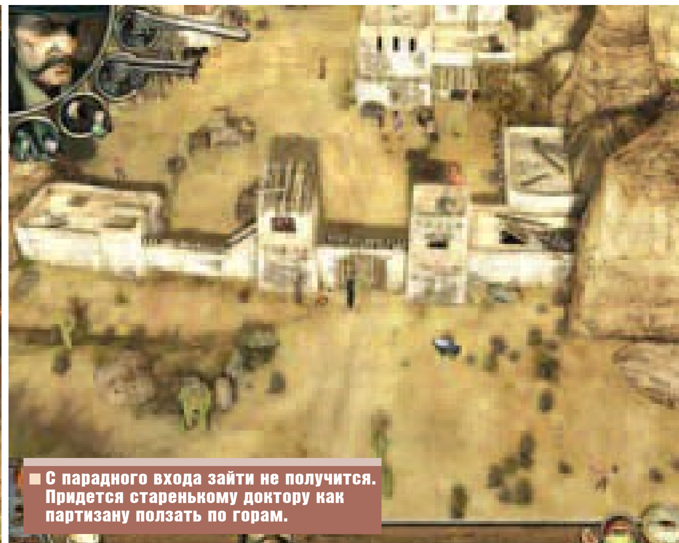
1 уровень взят из первой части

4-й клон Commandos от Spellbound

1000 ковбоев придется убить



Главное оружие Кейт, как ни странно, ее ноги.



С парадного входа зайти не получится. Придется старенькому доктору как партизану ползать по горам.

му дисбалансу стали туповатые враги. Даже когда в поле зрения противника (классические зеленые конусы достались по наследству от первой части) попадает свеженький труп в сомбреро, не факт, что его заметят и поднимут тревогу. Еще более глупая ситуация случается, когда бандит замечает связанного и оглушенного приятеля. Конечно же, он суетливо подбежит к беспомощному соратнику, приведет его в чувство и... отправится по своим делам. А связанный по рукам и ногам товарищ будет валяться и дальше. Вскоре ты обнаружишь, что противники-то практически ничего не слышат. Стоит пристрелить кого-нибудь в пятнадцати метрах от патруля, никто и носом не поведет. Поэтому прохождение зачастую скатывается к непрерывной пальбе из-за угла.

ДИКИЙ, ДИКИЙ ЗАПАД

Настоящим украшением Desperados 2 стал новый трехмерный движок. Отныне карту можно вращать и приближать как душе угодно, тем самым выбирая наиболее удобный ракурс. Это немаловажно, особенно когда попадаешь в здание и не видишь притаившегося за шкафом врага. К тому же все уровни нарисованы отлично. Хочется не только поскорее выполнить задание, но и полюбоваться пейзажами Дикого Запада.

Кроме того, игра позволяет переключаться на вид от третьего лица. Но ждать настоящего экшена в стиле *Max Payne* от тактической стратегии не стоит. Управлять героем в таком режиме не шибко удобно, да и промахивается твой персонаж гораздо чаще.

А вот звук в игре откровенно расстроил. Складывается ощущение, что голоса персонажей записывали не профессиональные актеры, а программисты из соседней комнаты во время обеденного перерыва.

Сюжетная завязка про похищение и трагическую смерть брата Джона Купера тебя вряд ли заинтересует. Но благодаря интереснейшим заданиям, играть в Cooper's Revenge не скучно до финала. Чего стоит хотя бы молодецкий прорыв через каньон, окруженный ордами индейцев!

Похоже, лучшей тактической RTS на сегодняшний день так и останется *Commandos 2: Men of Courage*. А серия Desperados по-прежнему сохранит за собой титул самого добротного его клона.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Яркие запоминающиеся персонажи; живописные пейзажи; интересные миссии и задания; возможность переключения на вид от третьего лица.

НЕДОСТАТКИ: Невысокая по сравнению с первой частью сложность; заурядный звук; однообразная музыка; туповатый искусственный интеллект.

ИТОГО 7.0 Ни дать, ни взять – очередной клон Commandos. На этот раз с уклоном в экшен.

RUSH FOR BERLIN. БРОСОК НА БЕРЛИН

НОВОЙ ДОРОГОЙ НА ГЕРМАНИЮ



Текст: Илья Зибирев



Ищи видеообзоры на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Stormregion
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.rushforberlin.com

Все мы порядком подустали от стратегий про танки и фашистов. Для кого-то «последней каплей» стал *«Блицкриг 2»*, кто-то сломался еще раньше. Но есть и такие отважные любители истории, которые не прочь еще раз истребить всех фрицев от Москвы до Берлина.

Для таких игроков *Rush for Berlin* – идеальное приобретение. Вдвойне идеально оно для тех, кто в RTS больше всего ценит не историчность и точные характеристики бронетехники, а зрелищность и масштабные побоища.
Собственно, по духу Rush for Berlin изрядно напоминает *Command & Conquer*. Та же условность всего и вся, лихие видеовставки (нужно отметить – весьма и весьма качественные). До *Act of War*, конечно, далековато, но все же – весело! Балом правят скрипты и мелкие, незначительные детали, благодаря которым игра напоминает голливудский блокбастер о войне.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Сложность кампаний со временем возрастает. История славной победы СССР является тренировочной программой. Дальше же начинаются серьезные разборки, апофеоз которых – кампания за Германию. По версии разработчиков из Stormregion, Гитлер покинул этот мир в 1944-м году, а военная машина рейха продолжила набирать обороты и наконец-то пустила в массовое производство кучу секретных образцов военной техники. Ну, а что там будет дальше – узнаешь сам.

В каждой миссии есть ряд задач, которые нужно выполнить тем или иным способом. Например, если по твоим войскам бьет артиллерия, можно сберечь драгоценное время и продолжить войну, несмотря на огонь. Или же ловко прокрасться оврагами и уничтожить вражеские пушки. Есть и секретные миссии, выполнение которых принесет тебе дополнительные ресурсы и прочие материальные блага.

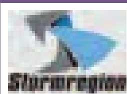
ПРОТИВ ЛОМА НЕТ ПРИЕМА

Механика боя проста до безобразия. Против каждого типа войск или техники эффективен только определенный вид оружия. Пушки с легкостью разделываются с броней, но против юркой пехоты беспомощны.



Русские, как всегда, не сдаются.

По мнению разработчиков, Гитлер умер в 1944-м году, а военная машина рейха продолжила набирать обороты



О КОМПАНИИ

Первый проект Stormregion – *S.W.I.N.E.* – сочетал в себе элементы классической и тактической стратегий. С тех пор разработчики активно используют наработанный опыт для создания все новых и новых RTS. Последнее творение студии – *Codename: Panzers* – игроки встретили радушно.

ФАКТЫ

3 спецумения у каждого офицера

4 одиночные кампании

13 видов офицеров

100 с небольшим разных юнитов



Свои действия можно продумать в режиме тактической паузы.



Игра наглядно демонстрирует дальнобойность юнита.

Пехота, в свою очередь, моментально гибнет под пулеметным огнем, но против бронетехники пулемет – ничто. Артиллерия и прочие дальнобойные юниты, впрочем, одинаково хорошо справляются с любыми мишенями. При условии, что они неподвижны.

Местные офицеры обладают рядом полезных «навыков». Например, русский комиссар умеет поднимать мораль своих солдат, а на высоких уровнях – извлекать ресурсы из захваченных зданий и даже разбрасывать пропагандистские листовки.

Строительства, в отличие от большинства стратегий, в Rush for Berlin нет. Зато есть здания, завладев которыми, ты получишь подкрепление. Кроме того, в любой момент можно угнать бесхозный танк, одиноко стоящий где-нибудь на отшибе.

Кстати, о времени. В Rush for Berlin оно крайне важно. Ведь продолжительность каждой миссии строго ограничена. О том, укладываешься ли ты в график, указывает специальный индикатор в верхней части экрана.

Если удастся проявить чудеса находчивости и героизма, неизрасходованные минуты перетекут на следующее задание. По желанию на выигранное время можно затариться юнитами. Но учти, чем больше секунд ты потратишь на покупку бойцов и техники, тем меньше времени останется на следующую миссию.

ЛИКИ ВОЙНЫ

Графика хороша. Игровой движок, доставшийся Rush for Berlin в наследство от *Codename: Panzers*, еще немного подправили, и в результате получилось изумительное зрелище.

Модельки бронетехники очень аккуратны. То же самое можно сказать и обо всем остальном: каждая карта – маленькое произведение искусства. Взрывы, выстрелы и всполохи пламени изрядно оживляют и без того симпатичную картинку. На залп «Катюши» можно любоваться снова и снова. Анимация всего и вся, включая мелкие фигурки солдат, не вызывает никаких нареканий.

К сожалению, разработчики довольно халатно отнеслись к ландшафту и строениям. Первый вообще незыблем, здания же «умеют» только взрываться.

Rush for Berlin обязательно понравится фанатам стратегий про Вторую мировую войну. Жаль, что с оригинальными находками загвоздка вышла. Впрочем, тем, кто ни разу в жизни не играл в RTS подобной тематики, рекомендуется приобрести ее в обязательном порядке.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Добротная, увлекательная и простая для понимания стратегия; отменная графика и великолепные видеоролики между миссиями; достоверная анимация.

– НЕДОСТАТКИ: Байки про злобного Гитлера и Третий рейх уже порядком надоели; любителям серьезного и вдумчивого прохождения игра придется не по душе.

ИТОГО 7.0 Симпатичная и увлекательная стратегия на тему Второй мировой войны.

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS



О КОМПАНИИ
Lionhead Studios – знаменитая контора, во главе которой стоит Питер Молине (Peter Molyneux). В активе студии такие игры, как *The Movies*, *Fable: The Lost Chapters*, дилогия *Black & White*.

КАК КАСКАДЕРЫ В КИНО СНИМАЛИСЬ



ЖАНР ИГРЫ
Management
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Lionhead Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lionhead.com/se/

Текст: Даня Леви

В пять лет я хотел стать каскадером, но в шесть сломал руку, а в семь – ногу. Во время празднования восьмого дня рождения мне на голову упала здоровенная люстра, и я в итоге стал игровым журналистом. Это сейчас мне известно, что каскадер – профессия рисковая. Чуть замешкаешься и… ХРЯСЬ – считай, что Богу душу отдал.

Хотя в *Movies: Stunts & Effects* все несколько иначе. Маленькие человечки спят и видят, как бы разбиться в лепешку на съемках какого-нибудь «Авиатора». Но получается это у них не всегда. Упражняясь в нелегком каскадерском деле на тренировочных площадках, горе-актеры повышают свои характеристики. Их всего две: Stunts Skill показывает, откуда у дублера растут руки, а Condition оценивает физподготовку. Запомни, с уродами и хилякми лучше не якшаться! Чем опытнее каскадеры и умнее ученые (последние постоянно корпят над новыми декорациями и костюмами), тем эффектнее смотрятся трюки. Сначала публика захлопает в ладоши, увидав, как с коня валится ковбой. Но пройдут года, и людишки потребуют чего-то более захватывающего: сцен падения с 30-ого этажа или «большой бадабум». В создании подобных трюков помогут свежие декорации и новая, более удобная камера. Адд-он вышел что надо. Только ты в каскадеры все равно не иди – жизнь дороже.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

+ ДОСТОИНСТВА: Дополнительные костюмы, декорации и здания; красочные эффекты; новая камера в режиме съемки; удобный интерфейс; толковое обучение.

– НЕДОСТАТКИ: Появление каскадеров лишь усложнило микроменеджмент – за всеми работниками киностудии трудно уследить; служащих постоянно не хватает.

ИТОГО 7.0 Если не играл в The Movies, начинай с нее. А коли играл, покупай, не раздумывая.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.7



В игре можно снимать и такие фильмы.









GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

БУДНИ РИМСКОГО ЗАПРАВИЛЫ



Текст: Андрей Первый



Ищи видеообзоры на диске!

ЖАНР ИГРЫ	Strategy/Management
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Haemimont Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.glory-of-rome.com

Есть три вещи, на которые человек может смотреть бесконечно: огонь, вода и как работает другой человек. Это очень хорошо понимали разработчики *The Settlers*, задумывая в начале девяностых первую игру знаменитого сериала. Годы идут, а формула остается неизменной. Жаль только, что величественный лайнер дизайнерской мысли опять сел на мель дешевого подражательства.

НИЧТО НЕ ВЕЧНО ПОД СОЛНЦЕМ

И снова без нашего мудрого руководства в городах великой Римской империи застой. Селиться людям негде, на полях не колосится пшеница, склады не ломятся от бочек с оливковым маслом и вином, Колизеев и львов не хватает. Да еще и варвары угрожают благополучию отчизны. Придется засучить рукава и лично справиться со всеми неприятностями.

В свободном режиме игры мы ничем не ограничены и можем как угодно загромождать карту. Кампания же предлагает последовательно развить несколько городов, соблюдя при этом заданные условия. Тут чаще болеют, там золото не умеют добывать, здесь через полчаса нападут туземцы... Миссии разделены на несколько этапов. Возвели храм в Сиракузах, отправляемся в Картахену рисовать чертежи театра. А потом обратно – спасать Сиракузы от неприятельских набегов.

ПРАЗДНАЯ ЖИЗНЬ

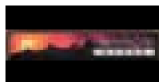
Экономику игры нельзя назвать сложной. Соорудил шахты (камень, золото, мрамор) и лесопилки (дерево), отвел землю для фермеров (лен, мука, мясо, оливковое масло, вино, рыба), отгрохал несколько пекарен (выпечка), мясокомбинат (колбаса) и лавку портного (одежда). Поселок готов. Каких-то месторождений нет на карте? Поможет торговля. К нашим услугам многочисленные караваны.

Когда появляются алтари, домики из деревянных халуп превращаются в каменные особняки. Ну, а самые богатые горожане селятся в мраморных виллах, ходят в храм, посещают бани, смотрят театрализованные представления, захаживают на гладиаторские бои и пьянствуют напропалую. Если не хватает еды или одежды, никто из жителей не уезжает. Эти терпеливые люди собира-



Можно забрать жителей в рабство. Но деревня останется, и ее новые обитатели отомстят.

БОГАТЫЕ ГОРОЖАНЕ СЕЛЯТСЯ В МРАМОРНЫХ ВИЛЛАХ, ХОДЯТ В ХРАМ, ПОСЕЩАЮТ БАНИ И ПЬЯНСТВУЮТ НАПРОПАЛУЮ



О КОМПАНИИ

Haemimont Games расположилась в Болгарии. За время своего существования она успела выпустить несколько игр. Среди них: *Tzar: The Burden of the Crown, Celtic Kings: Rage of War, Nemesis of the Roman Empire, Imperivm: Great Battles of Rome* и *Rising Kingdoms*. Все они нашли свою аудиторию, но хитами не стали.

ФАКТЫ

5 заданий особой сложности

15 различных ресурсов

30 миссий в кампании

40 римских профессий



Префекты лично бегают с ведрами до колодца и обратно – к загоревшемуся дому.

ются на митинг, грозно машут кулачками у дверей губернаторского дворца, но никогда не умирают от голода и холода. В *Glory of the Roman Empire* нет даже налогообложения и безработицы. Ну и что, если население в три раза больше, чем количество вакансий. Народ все равно ходит по магазинам и даже не жалуется. Водопровод – гордость и краса античной культуры – здесь присутствует только в качестве декоративного украшения. Пьют жители из колодцев.

Черную работу выполняют рабы. Они доставляют ресурсы в нужное место и строят здания. Невольников придется покупать, хотя можно и организовать набег на деревню аборигенов. Чем больше город, тем больше рабов ему требуется.

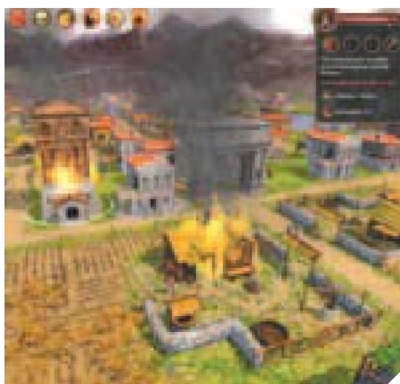
ТОТ СДЕЛАЛ ПОЛДЕЛА, КТО УЖЕ НАЧАЛ

В лучших традициях *The Settlers* нам не дают напрямую управлять своими подданными. Указываем, где нужна триумфальная арка, и терпеливо ждем. Вскоре приходит нетороплиавый прораб, а за ним вереница трудяг с досками и кусками мрамора. Увы, эта особенность очень часто оборачивается против игрока. Да, мы контролируем в каком порядке возводить постройки. Но вот распределение материалов отдано «электронному идиоту». А тот уверен, что сначала надо отнести глину/дерево/ камень для укрепления готовых строений. И только потом закладывать новое здание. Вроде бы пустяк, но так можно запросто проиграть миссию. Или уснуть, полчаса ожидая доставки.

Не больше свободы в делах военных. Готовы бараки и кузница, обучена рота храбрых солдат. Все, что разрешают ав-

ПОЖАРНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Внезапные возгорания – настоящий бич древнего Рима. С упорством пироманьяка игра поджаривает наши дворцы и храмы, не щадя целые районы. Но бороться со стихией все-таки можно. Прежде всего, обрати внимание, что каждое здание требует для поддержки определенный ресурс. Деревянные дома – доски, каменные – естественно, камень, домусы – глину, ну а виллы – мрамор. Так что несколько лесопилок и глиняных ям надо построить обязательно. Не забывай и о префектурах. Жители глупы и никогда не будут сами тушить кострища. Заодно обрати внимание, что префекты, исполняющие роль пожарников, черпают воду из колодцев. И если колодец находится очень далеко, они не успеют со своими ведрами. Поэтому непременно обеспечь водоснабжение территорий рядом с префектурой и местами, где пожары случаются особенно часто. Иначе от города останется один пепел.





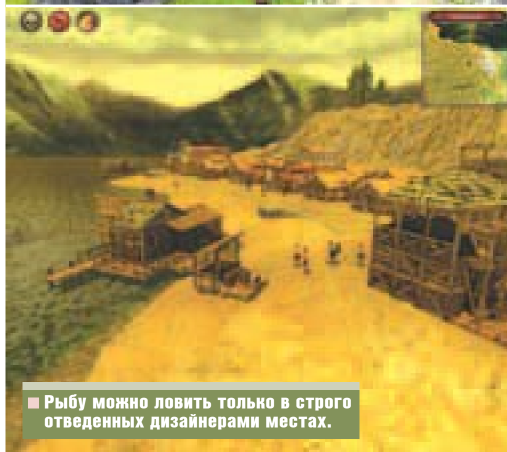
Построив один город, выбираем следующий.



Римлянин сделал свое дело, римлянин может уйти.


На город надвигается армия варваров. Трех башен хватит, чтобы их перебить.


Очередь на водопой выстроилась нешуточная.


Рыбу можно ловить только в строго отведенных дизайнерами местах.


На ферме работницы заготавливают зерно.

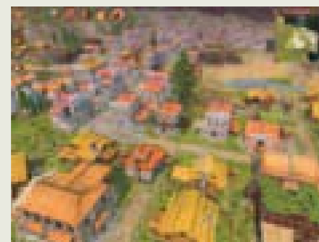
торы, – это ткнуть курсором в поселок варваров и выбрать: уничтожить их или поработить. В бой никак нельзя вмешаться. Но еще хуже с обороной. Наемники, расквартированные в сторожевых башнях, самостоятельно выходят навстречу неприятелю. Помогают им сидящие в казармах войска. Но только если все эти сооружения находятся рядом с местом вторжения. Я наблюдал случай, когда враги разрушили половину моего мегаполиса, а засевшие в другом районе солдаты даже ухом не повели. И не было никакой возможности указать им на распоясавшихся дикарей.

Из всех стихийных бедствий в Glory of the Roman Empire есть только одно: пожар. Но и его с лихвой хватает. Сообщить префектам порядок тушения зданий нельзя, уведомить о возгорании тоже. Дуболомы в шлемах спокойно гуляют неподалеку или усмиряют стачку патрициев, недовольных дефицитом вина в магазинах. А в это время огонь запросто спалит целый квартал. Поэтому придется лично реагировать на каждый костер, тыкать в пылающий дом и затем на пиктограмму «отстроить заново» – на случай, если его не успеют потушить. И постоянно проверять, не появились ли где обугленные развалины. Как предотвратить постоянные пожары, мы расскажем во врезке.

Интерфейс вообще очень скуп. Где, к примеру, окно с перечислением последних событий? Нельзя узнать, что и где построилось. Игра возвещает об этом событии невнятным барабанным соло. Приходится просматривать все уголки карты, на которых велись работы. Нельзя увидеть, какие именно вакансии свободны. Изволь тыкать в каждое здание.

Все эти мелочи рано или поздно возьмут верх. Чертыхаясь, мы вернемся в Windows и удалим Glory of the Roman Empire к чертовой матери. А жаль, ведь под этой грудой недоработок скрывается очень симпатичная градостроительная стратегия. Надо было как следует ее тестировать. И получился бы хит. А так – середнячок на пару вечеров. Лучше дождись *Caesar 4* или *CivCity: Rome*.

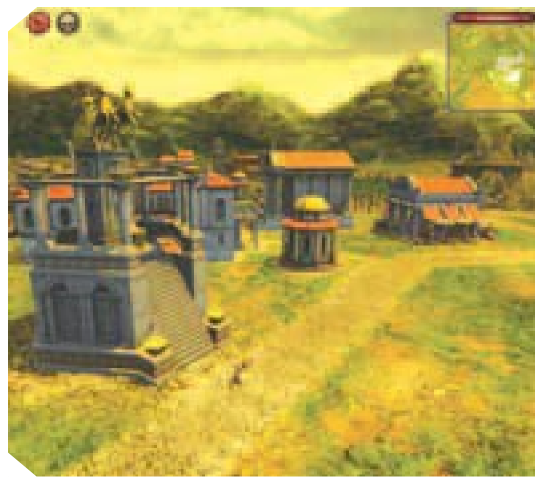
ДРЕВНЯЯ ДЕМОКРАТИЯ


В игре нет разделения на классы, что само по себе странно. Конечно, рабы на месте. Но граждане не делятся на патрициев и плебеев. Поэтому роскошные дворцы запросто могут стоять рядом с деревянными лачугами и даже бараками невольников. К тому же, авторы напрочь забыли о преступности, и разжиревшую аристократию никто не грабит и не убивает. Диву даешься, когда почтенных лет старец в роскошной тунике разгуливает по криминальным районам. Чудеса, да и только.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

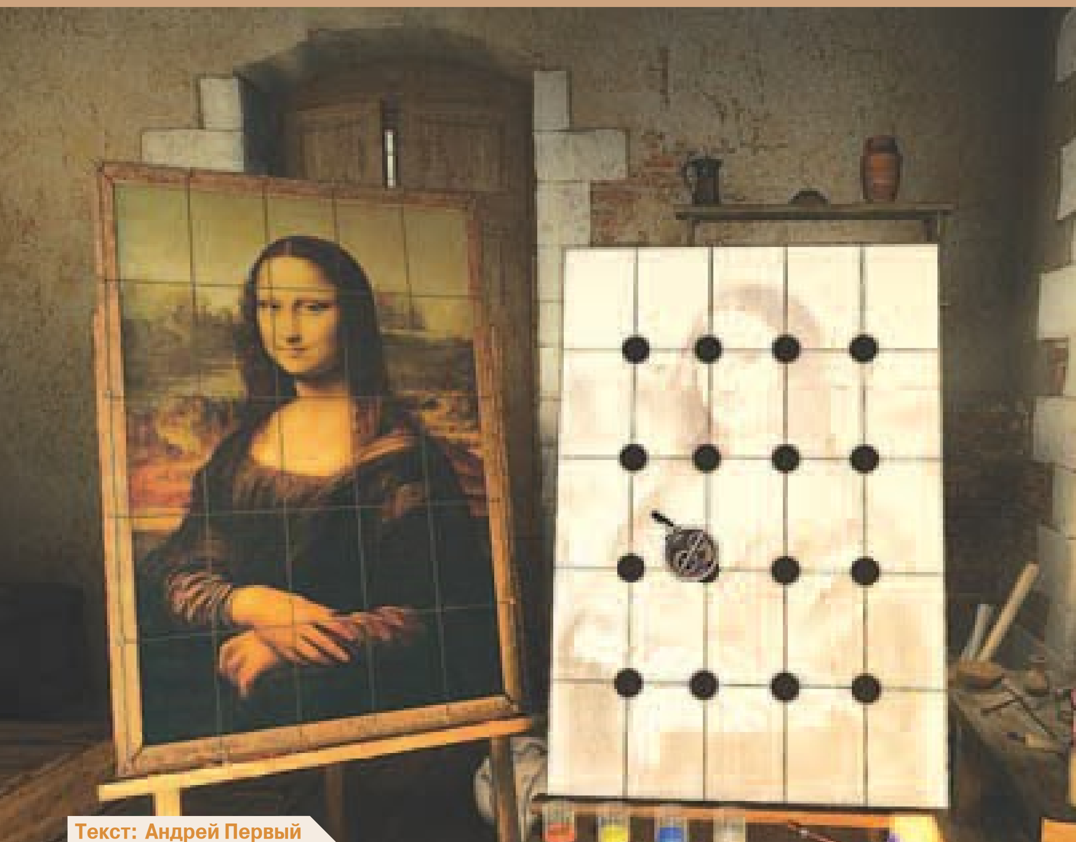
ДОСТОИНСТВА: Приятно наблюдать за многочисленными жителями; качественное музыкальное сопровождение; интересное воплощение задумок из The Settlers.

НЕДОСТАТКИ: Даже если не обращать внимания на ошибки, игра быстро надоедает; не очень качественные текстуры; слишком навязчивый микроменеджмент.

ИТОГО 6.5 Еще одна стратегия про Рим. Не шибко плохая, но и хорошей ее не назовешь.

ТАЙНА ДА ВИНЧИ (SECRETS OF DA VINCI)

НЕ ПО КНИГЕ



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Nobilis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Kheops Studio, MZone Studio, Totem Studio, Elektrogames
ПОЙДЕТ	Процессор 800Mhz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb), 1.2Gb свободного места на диске
ПОЛЕТИТ	Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb), 1.2Gb свободного места на диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.secrets-of-da-vinci.com

Человеческий гений – это не только двигатель прогресса, но и гарант бессмертия. Именно поэтому даже сегодня имя великого Леонардо да Винчи у всех на устах. Его изобретения приводят в изумление, его живопись восхищает, а секреты волнуют умы авторов детективных романов. Благодаря писателю Дэну Брауну и его книге «Код Да Винчи» интерес к Леонардо только возрос. И нет ничего удивительного, что компания-разработчик Kheops решила приобщиться к безумному успеху «Кода», выпустив свою игру в нужное время и с очень правильным названием.

НАСЛЕДИЕ ЛЕОНАРДО

События игры происходят вовсе не в наши дни, а в 1522 году – уже после смерти знаменитого ученого. Юный Вальдо, воспитанник Франческо Мельци, преемника Леонардо, получает анонимное письмо. Неизвестный благодетель сообщает ему, что незадолго до своей кончины да Винчи спрятал от посторонних глаз одну из своих рукописей – «Кодекс». Ее и предстоит отыскать. Задача нелегка, ведь в доме изобретателя поселилась новая фаворитка Франциска Первого – мадам Мари Бабу де Бордезье. Первым делом надо охмурить дамочку, а уж потом заняться загадками, оставшимися от знаменитого хозяина поместья.

А их великое множество. Астрология, физики, геометрия, механика, оптика, химия... Пожалуй, ни одна из областей тогдашней науки не оставлена без внимания. Готовься разгадывать головоломки, музицировать и даже рисовать. Ты же не откажешься сделать копию знаменитой Джоконды?

К сожалению, собирать предметы в рюкзаке нельзя. Добывать порох, варить бренди, производить бумагу, распиливать бревна, печатать книги, ковать фальшивые монеты придется с помощью специальных рабочих столов. Отчасти это правильно и даже в чем-то интересно. Согласись, что выплавить металл в печи, разлить его в формы, а затем обработать на наковальне – куда занятнее, чем просто комбинировать уже готовые предметы. Вот только постоянные перебежки между кузницей, мастерской и лабораторией быстро надоедают.

Вторая загвоздка – это сами механизмы. Несколько настоящих

Добывать порох, варить бренди, печатать книги, ковать фальшивые монеты придется с помощью рабочих столов



Фасад выглядит симпатично, а вот на боковую сторону лучше не смотреть.



О КОМПАНИИ

Kheops, MZone и Totem – это все осколки компании Cryo. Год назад они уже создали посредственную *Echo: Secrets of the Lost Cavern*. Вероятно, сотрудничество продолжится и в дальнейшем. Удивляет их система распределения труда. Одна студия делает ролики, вторая дизайн, третья работает над звуком.

ФАКТЫ

1 пропавший манускрипт

2 платья у королевской фаворитки

2 стражника пострадало от руки Вальдо

3 щепотки селитры можно носить с собой



Интерфейс значительно изменился.



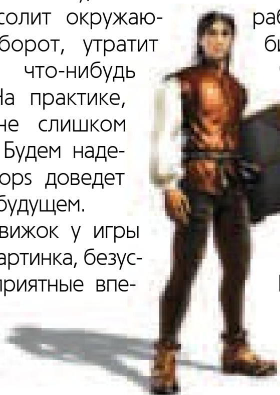
Мастерская Леонардо.

машин мы все же отыщем и даже отладим, но большую часть придется чинить «виртуально». К примеру, в дневнике Вальдо мы настраиваем фонтан (решаем головоломку на бумаге). А потом берем готовый агрегат и ставим его в воду. Ну, и кому это понравится?

Не очень впечатлил и сюжет. Казалось бы, в меню есть дворцовые интриги, амурные приключения, возможность выслужиться перед самим французским королем, интересные исторические персонажи и полный тайн дом. Но, несмотря на все это, игра очень быстро наскучивает.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

Со времен адвенчуры *Return to Mysterious Island* игровой процесс почти не изменился. За все свои действия мы получаем баллы. Достичь той или иной цели традиционно можно несколькими способами. Надо проникнуть в подвал? Решаем головоломку у лифта или же чиним пушку и просто выбиваем стену. Любители нелинейного сюжета останутся довольны. Если, конечно, осилят игру хотя бы однажды. В сравнении с прошлыми проектами студии Kheops в *«Тайна да Винчи»* появился очень забавный штришок: моральная оценка наших действий. Добрые и злые дела повышают две соответствующие шкалы. Ангелоподобный Вальдо попросту не сможет в определенный момент солгать и подраться. Ну, а если он сильно насолит окружающим, то, наоборот, утратит шанс сделать что-нибудь прекрасное. На практике, правда, это не слишком востребовано. Будем надеяться, что Kheops доведет идею до ума в будущем.



Графический движок у игры средненький. Картинка, безусловно, дарит приятные впечатления. Но, увы, она никак не отвечает сегодняшним стандартам качества. Особенно если сравнивать с *Keepsake* или *Still Life*. Да и анимации, оживляющей пейзажи, слишком мало. Впрочем, разработчики обещают реабилитироваться. Уже сейчас они готовят новый трехмерный движок, на котором и основан их следующий крупный проект.

Secrets of Da Vinci нельзя назвать бездарной поделкой. Но это совсем не та игра, которую стоит рекомендовать друзьям.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Дом великого Леонардо да Винчи уставлен интересными механизмами; удобный интерфейс рюкзака; приятная музыка; местами качественные текстуры.

– НЕДОСТАТКИ: Замыленные задние планы; кустарная анимация; нет мгновенного перемещения между участками игры; актеры будто засыпали, читая текст.

ИТОГО 6.0 Скучноватая адвенчура с невнятным сюжетом. Для фанатов.

BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

ГНЕВ БОГОВ



Текст: Кирилл Смолин

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Lionhead Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lionhead.com/botg

О чем думали разработчики из Lionhead Studios, утверждая название первого дополнения к *Black & White 2*? Уж точно, не о качестве игры. Неужели высосанная из пальца поделка и впрямь претендует на имя «Битва богов»? Дудки!

ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ ПОЖИЖЕ ВЛЕЙ

Некогда бурной дизайнерской фантазии сотрудников компании Lionhead хватило лишь на четыре новых мира, парочку дополнительных существ и нескольких бонусных заклинаний. Мельком взглянув на жалкий список нововведений, ты можешь решить, что игра слишком коротка. Как бы не так! При отсутствии должных навыков и фантастической усидчивости ты забросишь *Battle of the Gods*, не добравшись и до середины повествования. Уж слишком занудный у игры геймплей.

Главная головная боль обитателей райского уголка – вечно недовольные ацтеки – вновь дала о себе знать. Разбитый народец затеял кровавую месть. Развеяв прах тысяч павших воинов, вожди племени призвали на помощь самого бога смерти. Демону жертвоприношения понравились, и он пошел на встречу кровожадным туземцам. От лица нового злодея ацтекский поход возглавила полуразложившаяся обезьяна-переросток.

Демон в набеге не участвует, вместо этого он регулярно снабжает воинственных аборигенов партиями свежих мертвецов и, порой, силою мысли насылает на врага суперзаклинания. С такими объемами военного обеспечения нужда в громотном искусственном интеллекте отходит на второй план. И действительно – зачем и без того занятым программистам Lionhead корпеть над модернизацией AI, если всегда можно побаловать ацтеков бесконечным запасом ресурсов, а цистерны с маной сделать бездонными?

Как водится в заштатных стратегиях, вражеские казармы, точно популярная в народе передача «Фабрика звезд», штампуют все новые и новые отряды нежити. Благо у зомбяков котелок не варит. Вместо того чтобы заходить с тыла, брать в клещи и осаждать, вонючки парадным маршем следуют в одну и ту же точку. Медом там, что ли, намазано? Если хорошенько покопаться, в коробочке дизайнерских подлостей

БОГ СМЕРТИ СНАБЖАЕТ АЦТЕКОВ МЕРТВЕЦАМИ И, ПОРОЙ, СИЛОЙ МЫСЛИ НАСЫЛАЕТ НА ВРАГА СУПЕРЗАКЛИНАНИЯ



Тигру-людоеду дохлая мартышка не страшна.



О КОМПАНИИ

Отметив первый день рождения в 1997 году, Lionhead Studios заняла почетное место среди независимых игровых компаний. Из-под пера британцев вышли такие хиты, как *Black & White*, *Black & White 2*, *Fable: The Lost Chapters* и *The Movies*. Недавно студию поглотила вездесущая Microsoft.



ФАКТЫ

1 разъяренный зомби–орангутанг

2 новых существа: черепаха и тигр

4 неизученных мира

4 свежих чуда



В приступе ярости черепаха топчет и своих, и чужих.



На радость демону люди гибнут сотнями.

можно отыскать еще дюжину пакостных скриптов и железобетонные конструкции, которые не то что заклинанием «Вулкан», ядерной бомбой фиг прошибешь.

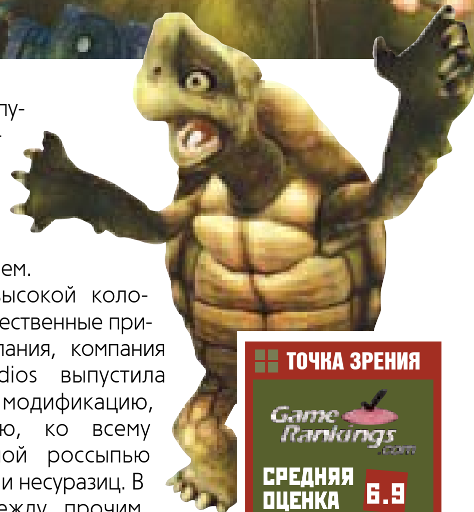
Добрые обитатели игровой вселенной также заполучили поддержку сверху. Божья благодать вылилась в четыре новых чуда. Verdant превращает стройные ряды противника в стадо толстопузого скота. Death Miracle призывает роту скелетов-срочников. Life Miracle – противовес предыдущему заклинанию – отправляет восвояси попавших под раздачу мертвяков, воскрешает павших союзников и до отказа затаривает продовольственные склады. Наконец, Lava низвергает гигантский поток огненной жидкости.

Поклонники градостроительства могут смело закатывать губу. Свежих зданий в Battle of the Gods – кот наплакал. Стоит отметить разве что всенародную здравницу и кузницу. Первая излечивает раненых, вторая улучшает выбранный тип войск. Оставшиеся элементы декора: милая на вид голубятня, стойла для парнокопытных и комплект дорожных указателей – не нужны и даром. Но между тем, они занимают видное место в списке игровых фишек.

ЗАЧЕМ ЧЕРЕПАХЕ ШИПЫ?

К полезным находкам Lionhead можно причислить увлекательные побочные задания и живописную графику. Но если с картинкой все было ясно как дважды два, то такой прыти от сценаристов никто не ожидал. Жаль только, на основном сюжете второстепенные миссии ничуть не сказываются. Как и прежде, геймплей мчится по накатанной колее вплоть до самого финала. Воспитание зверюшки, бесконечное сюсюканье с народом, набеги ацтеков – тоска смертная. Удовольствие доставляет лишь превращение милой пучеглазой черепашки (новый питомец) в агрессивного мутанта с шипастым панцирем.

Наплевав с высокой колокольни на общественные призывы и пожелания, компания Lionhead Studios выпустила бездарную модификацию, приправленную, ко всему прочему, целой россыпью новых ошибок и несуразиц. В интернете, между прочим, подобные «подарки» распространяются фанатами совершенно бесплатно.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Красивые шейдерные эффекты; мех на животных точно настоящий; местами действительно смешные шутки помощников; интересные побочные задания.

– НЕДОСТАТКИ: Скучный геймплей; большое количество разномастных ошибок; беспросветно тупой AI; скупой набор нововведений; отсутствие мультиплеера.

ИТОГО 5.5 Блеклое дополнение к отличной игре. Только для самых преданных фанатов.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

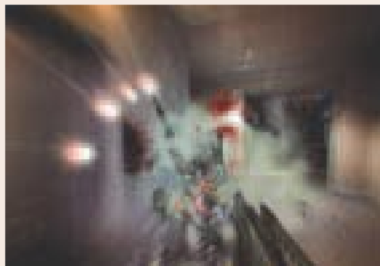
РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

SIN EPISODES: EMERGENCE
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – TOMB RAIDER: LEGEND

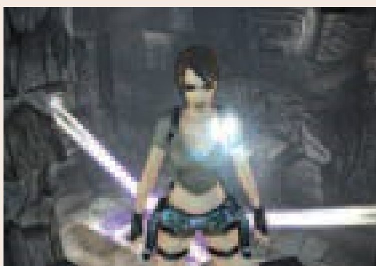
РАЗРАБОТЧИК: CRYSTAL DYNAMICS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TOMBRAIDER.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (30)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Эта игра – вторая молодость Лары Крофт. После провальных предыдущих частей Tomb Raider снова в фаворе. И отнюдь не из-за размера груди Лары. Ну, конечно, из-за этого тоже, но здесь сама игра получилась интересной. Красивая, с занимательными головоломками и динамичными боями. В общем, рекомендуем.

ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца
HITMAN: BLOOD MONEY
Номер с рецензией: 7 (31)
Мнение редакции: 8.0



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
FLATOUT 2
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер





STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

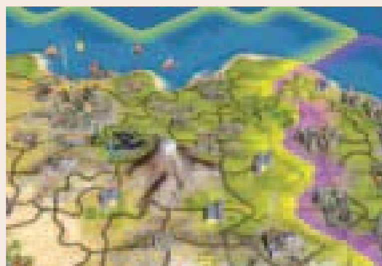
РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.2KGAMES.COM/CIV4
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывай вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся на научном развитии – победить можно по-всякому. Главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED!
Номер с рецензией: 09 (21)
Мнение редакции: 8.5
CITY LIFE
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 7.5



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

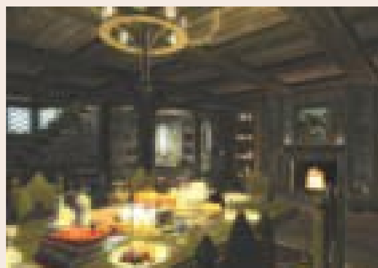
РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS
Номер с рецензией: 10 (22)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца
МАГИЯ КРОВИ
Номер с рецензией: 02 (26)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

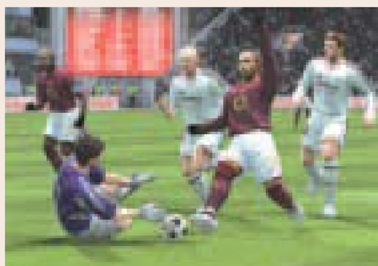
РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.PES5.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Забудь про серию FIFA от Electronic Arts – то не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2006
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер
NHL 06
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли адвенчуры похвастаются подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 8.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

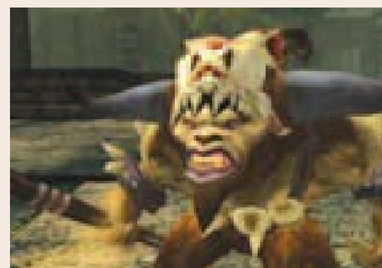
РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика… Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибережной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

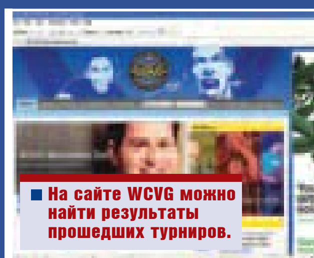
ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
CITY OF VILLAINS
Номер с рецензией: 12 (24)
Мнение редакции: 8.5



Текст: Виктор "Prozed" Бардовский





На сайте WCVG можно найти результаты прошедших турниров.

INTEL SUMMER

Учредители одного из самых крупных чемпионатов мира по компьютерным видам спорта **World Series of Video Games** (**http://www.thewsvg.com**) вместе с организаторами соревнования **CPL** (Cyberathlete Professional League, турниры этой серии проводятся уже более 6 лет), объявили о том, что их летнее состязание **CPL Summer** будет переименовано в **Intel Summer**. Это будет сделано для того, чтобы подчеркнуть роль «процессорного» гиганта в проведении данного мероприятия. Таким образом, **Intel** примкнула к компаниям, которые имеют «придворные» турниры по компьютерным играм. Ранее этим могли похвастаться лишь **ASUS** и **Abit**.





Cooller – гордость российского киберспорта!

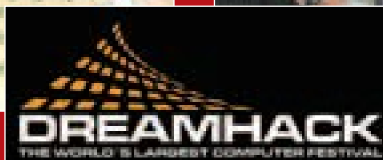
COOLLER – №1 В МИРЕ

Российский игрок в ***Quake*** Антон "**Cooller**" Синьков возглавил рейтинг лучших геймеров в жанре Fist-Person Shooter, составляемый специалистами из **Global Gaming League**. GGL – крупнейшая киберспортивная организация Америки, рейтинги которой считаются самыми объективными. С момента выхода четвертой части Quake Cooller занял первое место в TOP'е дуэлянтов в этой дисциплине, но ему никак не покорялся титул самого лучшего игрока. После победы на таких турнирах, как **ASUS Spring Cup** и **«Пермский Период»**, Антон все-таки стал первым в мире. До него высшую строчку долгое время удерживал знаменитый геймер Джонатан "**Fatal1ty**" Вендел.

РОССИЙСКИЙ ДУБЛЬ



Cooller – один из самых богатых прогеймеров России.





Победы Deadman'a никто не ждал, а зря!

Турнир **DreamHack 2006**, который проходил с 17 по 20 июня в Швеции, порадовал российских болельщиков: **Cooller** завоевал первое место в номинации ***Quake 4***, а **Deadman** – в ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Кроме $5000 и золотых медалей чемпионата каждый из наших победителей получил оплаченную поездку на ближайшее соревнование серии **World Series of Video Games**.

На пути к победе Cooller дважды одолел своего извечного соперника **Toxic**'а. Сначала они встретились в малом финале, и россиянин одержал победу со счетом 2:1 по картам. А затем им вновь пришлось биться в суперфинале, где Cooller сначала «уничтожил» противника на уровне Galang со счетом 35:9, и лишь в дополнительное время сумел одержать верх над своим соперником – 17:16 на карте.

Deadman по ходу турнира не уступил ни одной карты ни в одной встрече, и в финале легко расправился с шведским представителем клана **Mousesports** – геймером под ником **Sase**.

Также на DreamHack 2006 проводился турнир по ***Counter-Strike 1.6***. В нем принимали участие все гранды европейского Counter-Strike, но победителем суждено было стать лишь одной команде. **Ninjas in Pyjamas** (NiP) не оставили ни единого шанса своим соперникам. В финале они расправились со шведами из **Fnatic**. Этот результат для «ниндзей» является хорошим, ведь они уже долгое время не побеждали на турнирах такого уровня. В качестве приза за первое место они получили $12500 и право участвовать в ближайшем турнире от WSVG.

ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД



Расположение столов оставляло желать лучшего...

Завершился очередной этап ежегодного турнира по компьютерным видам спорта – **«Пермский Период 2006»**. В этом году соревнование проводилось в трех номинациях: ***Quake 4 1x1***, ***Counter-Strike 5x5*** и ***Warcraft III: The Frozen Throne 1x1***. В номинации Quake 4 победу праздновал **Cooller**, который в финальной битве уверенно обыграл **Apostle**'а со счетом 2:0 по картам. В качестве приза он получил 60000 рублей. В Counter-Strike лучше всех выступили москвичи из **Virtus.pro**, которые под занавес турнира разделались со своими извечными соперниками из клана **Rush3D**, за что и обогатились на 300000 рублей. Оба результата ожидаемые, чего нельзя сказать о турнире в номинации Warcraft III: The Frozen Throne, так как в нем не принимали участие ни **Deadman** (чемпион **WCG Russia**), ни **Titan** (победитель **ESWC Russia**). В итоге, победителем стал **Neytpoh**, который и увез домой 60000 рублей призовых.



Virtus.pro снова лучшие в России!

ESWC 2006 Russia

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
ESWC 2006 Russia
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
3–4 июня 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Москва, клуб PlayGround
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
13 билетов в Париж
ДИСЦИПЛИНЫ:
Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne, мужской Counter-Strike, женский Counter-Strike, Pro Evolution Soccer 5
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
163

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC 2006 RUSSIA

Мужской Counter-Strike 5x5
1 место – Virtus.pro (Москва), поездка во Францию;
2 место – Begrip Gaming (Москва);
3 место – Spb.Islanders (Санкт-Петербург).

Женский Counter-Strike 5x5
1 место – Megapolis (Москва), поездка во Францию;
2 место – I.G.S. (Волгоград);
3 место – Flashback (Москва).

Quake 4 1x1
1 место – Apostol (Нижний Новгород), поездка во Францию;
2 место – Hamzik (Ухта);
3 место – Undead (Москва).

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1
1 место – Titan (Ростов-на-Дону), поездка во Францию;
2 место – Deadman (Москва);
3 место – Clown (Москва).

Pro Evolution Soccer 5
1 место – Chip (Москва), поездка во Францию;
2 место – 4yBa4ek (Москва);
3 место – Nikel (Москва).


Команда Spb.Islanders во время матчей всегда ведет себя крайне сдержанно.

Electronic Sports World Cup, или просто ESWC, – один из крупнейших чемпионатов по компьютерным видам спорта в мире. С турнирами этой серии у отечественных геймеров связаны самые теплые воспоминания. Знаменитый российский квейкер Антон “Cooller” Синьгов дважды становился чемпионом ESWC по *Quake III Arena* (в 2003 и 2005 годах), и на этом же турнире в 2003 году впервые мир узнал о лучшей московской команде по *Counter-Strike* Virtus.pro. Тогда «виртуса» впервые смогли разгромить непобедимую шведскую пятерку SK.swe. Станет ли финальная часть ESWC в этом году столь же знаковой для отечественного киберспорта, ты узнаешь в следующем номере твоего любимого журнала. А пока что мы расскажем о российских отборочных к этому чемпионату мира.


Каждый призер ESWC Russia 2006 получил по такому кубку.

ДВУХДНЕВНАЯ БИТВА

В течение двух дней лучшие российские киберспортсмены сражались за право представлять Россию на финальной части **ESWC**, которая прошла с 28 июня по 2 июля в Париже. Главной дисциплиной первого игрового дня стал женский ***Counter-Strike***. Ни для кого не стало сюрпризом то, что победу праздновала команда Megapolis. В 2005 году эти девчонки также «взяли» золото на национальных отборочных, но из-за проблем с оформлением документов поехали во Францию вчетвером. Одна из ключевых участниц команды, Venema, смогла добраться до Парижа лишь через несколько дней после начала состязания, когда команда уже


Менеджер Virtus.pro Runcha и организатор WCG Россия Bullet – желанные гости на любом турнире.

успела в неравной борьбе «отдать» пару матчей. В этом году Megapolis снова победили, и у них появился отличный шанс, чтобы реабилитироваться. Параллельно с женским турниром по «контре» стартовал и мужской, главными фаворитами которого, безусловно, являлись Virtus.pro. На пятки им наступали Spb.Islanders и Begrip Gaming. Эти три команды преодолели барьер первого игрового дня без особых проблем и поделили между собой призовые места. «Виртуса» остались непобежденными, Begrip Gaming оказались не по зубам «островитянам», а последние вновь стали третьими. Такой исход в высшей степени устраивал всех – Россию на международном турнире будет представлять самая опытная и титулованная команда.



Каждый из победителей нашел свое применение кубку...

ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

Сражения в номинации ***Quake 4*** окончились неожиданно быстро, что не удивительно – желающих побороться за место в сборной оказалось всего пять. Победителем стал Apostle – русский, живущий в Америке и приезжающий на свою историческую родину лишь пару раз в год. Достойного сопротивления ему не смогли оказать ни Hamzik, считавшийся фаворитом, ни Undead. Жаль, что организаторы не допустили до соревнований Jibo, который живет в России уже больше десяти лет, но формально все еще является гражданином Китая.

В турнире по диковинной для России игре ***Pro Evolution Soccer 5*** принимали участие лишь малоизвестные геймеры. Лучшим среди них оказался некто Chip. Хочется надеяться, что он оправдает возложенные на него надежды и покажет великолепный виртуальный футбол в Париже.
Одной из главных сенсаций соревнований стала победа Titan'a в номинации ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Геймер из Ростова-на-Дону буквально смел именитого Deadman'a в малом финале, а затем подтвердил свое превосходство и в суперфинале. Такого исхода не мог ожидать даже самый искушенный в киберспорте геймер. Deadman не терпел поражений на территории СНГ уже более двух лет, но Titan в этот день был наголову выше своего соперника.

ОЛЕ, РОССИЯ!

Сборная России на чемпионате мира ESWC 2006 года будет выступать в составе: Titan, Chip, Cooller, Apostle, Virtus.pro (Fin, Hooch, Snoop, Hel1, Lex) и Megapolis (Pachella, Venema, Svetaska, Dreamma, Greeny). Об успехах лучших представителей российского киберспорта на ESWC 2006 Grand Final читай в следующем номере журнала!




Автор одной из главных сенсаций турнира – варкрафтер Titan.


OverDrive – не только геймер, но и басист рок-группы F.P.S.

ПАРИЖСКИЕ СТРАСТИ

ESWC 2006 Grand Final будет проходить на настоящем стадионе Palais Omnisports of Paris Bercy, рассчитанным на 15000 болельщиков. Выбор такой арены не удивляет, ведь в турнире примут участие более 800 геймеров из 53 стран мира. Такими показателями не может похвастаться ни один другой чемпионат. Суммарный призовой фонд финальной части ESWC – $400000.



ТУР 10 ГОРОДОВ

ОПЕРАЦИЯ «ТЮМЕНЬ»

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
Тур 10 городов
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
3 июня 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Тюмень, клуб «Паутина»
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
7000 рублей
ДИСЦИПЛИНА:
Quake III Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
62



Победители зрительских конкурсов со своими призами.

3 июня состоялся очередной этап всероссийского турнира по компьютерным видам спорта **«Тур 10 городов»**. На этот раз жаркие бои проходили в Тюмени, а в мероприятии приняли участие 62 человека! Это фантастический показатель, ведь, к примеру, в Иркутске на турнир пришло только 25 игроков. Так как участие в состязании не стоит ровным счетом ничего, напрашивается вывод: Тюмень – один из самых активных киберспортивных городов России. Основным организатором мероприятия является издательский дом **game(land)**, а главными партнерами выступили такие известные торговые марки, как **Jetbalance** (акустические системы) и **Oklick** (устройства ввода).

Система проведения турнира, несмотря на наплыв участников, осталась неизменной – single elimination. Для того чтобы покинуть соревнование достаточно оступиться лишь однажды. Но приз для победителя поистине достойный – поездка в Москву на финальную часть состязания и возможность побороться за главный приз мероприятия – продвинутую игровую станцию на базе компьютера **iRU Brava Home** от партнеров турнира и $1000 от издательского дома **game(land)**. Всего восемь часов понадобилось для того, чтобы выявить лучших тюменских игроков по ***Quake III Arena***. Третью строчку уверенно занял Андрей Носов, более известный как **Screamer**. Андрей – игрок со стажем, который успел засветиться на многих российских турнирах, но в этот раз ему немного не повезло, хотя даже за такое «невезение» он получил источник бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**. На второй строчке итогового рейтинга обосновался Алексей Карпенко, или просто **Turk**. Домой он уехал с новенькой акустической системой **JB-461**. В интервью он рассказал, что увлекается компьютерными играми уже много лет, и «серебро» на этом состязании – вполне закономерный результат. Лучшим же геймером Тюмени оказался... житель Омска Николай Иванов, более известный как **Prodigy**! Такой вот каламбур – житель Омска стал лучшим квакером Тюмени, ведь в любом этапе «Тура 10 городов» может участвовать любой житель России. Сейчас Николай тренируется в ***Quake 4***, но это не помешало ему занять первое место и в турнире по Quake III Arena. В качестве приза он получил отличный мультимедийный комплект **Oklick 880 L** и набор фирменных аксессуаров, а также оплаченный билет на финал «Тура 10 городов» в Москву. Жди репортажей с очередных этапов «Тура 10 городов» в следующих номерах твоего любимого журнала!



Этот участник так увлечен игрой, что не обращает внимания на фотографов.



Большинство участников турнира читают «PC Игры».

EDITORIAL



Специфика работы над **«Дайджестом»** такова, что в рубрику попадают рецензии на локализации хорошо известных игр. Будь адаптация бюджетного проекта хоть в тысячу раз качественнее, чем посредственный перевод хита, выбор мы сделаем в пользу последнего. Правильно ли это: рассказывать о недостатках и достоинствах локализаций отличных игр и закрывать глаза на неизвестные творения, рецензии на которые мы даже не публикуем? Может быть, имеет смысл рассказывать именно о них, а не о проектах, которые и так у всех на слуху? Это первый вопрос. Вопрос второй: как оценки локализации в «Дайджесте» влияют на твое решение приобрести ту или иную игру, и влияют ли они вообще? Стоит ли нам каждый раз распинаться о том, как же замечательно или безобразно актеры озвучили своих персонажей, сравнивать русские шрифты с оригинальными и хвалить или ругать переводчиков за адаптацию текстов? Ведь, когда речь идет об играх калибра ***«Принц Персии: Два Трона»***, ***Half-Life 2*** и ***Call of Duty 2*** вряд ли качество локализации становится единственной мотивацией покупки. Ведь главное – достоинства самого проекта. Или я не прав?
Поделись также своим мнением о том, чего не хватает «Дайджесту». В каждом номере мы публикуем интервью с локализаторами, где они рассказывают о переводе того или иного проекта. Может быть, ты хочешь знать больше? Что именно? В общем, если есть, что сказать, пиши на demin@pc-games.ru. Принимаются любые послания: от похвал и рекомендаций до критики (но только конструктивной!). Не стесняйся указывать на наши ошибки, говори, что тебе нравится и не устраивает в рубрике: от качества и стиля текстов до дизайна и содержания.

Павел Демин, ведущий рубрики

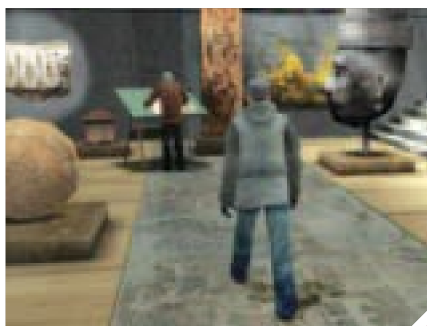
FAHRENHEIT

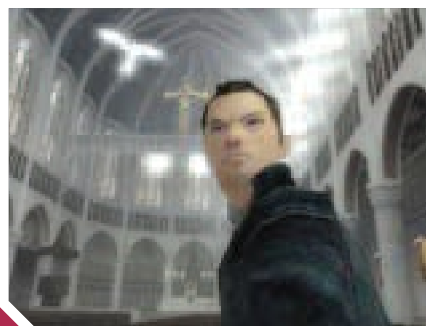
ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Quantic Dream
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1DVD/3CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.atari.com/fahrenheit www.akella.com/ru/games/Fahrenheit



С одной стороны, ***Fahrenheit*** – это квест. Вместе с героями мы исследуем игровой мир и разгадываем головоломки. А с другой стороны – перед нами настоящий интерактивный фильм, в котором зрителя ждут динамичные сцены, яркие персонажи и интригующий сюжет. Компания **Quantic Dream** превзошла всех конкурентов, выдав на-гора новое слово в жанре adventure.
В Fahrenheit есть три основных персонажа, за каждого из которых придется играть. Первый приходит в себя в туалете забегаловки над телом незнакомого человека, которого только что прикончил. Нетрудно представить чувства, переполняющие бедолагу: паника, страх и полное непонимание того, как же это он мог взять и заколоть несчастного столовым ножом. Недолго думая, герой скрывается с места преступления и растворяется среди заснеженных улиц Нью-Йорка.
Два других персонажа, детективы полиции, начинают на него охоту. Каждое наше решение оказывает влияние на дальнейшие события игры – ошибки преступника облегчают жизнь детективам и наоборот. В не лишенном мистики сюжете Fahrenheit удивительно тонко переплетаются судьбы трех героев.
Впрочем, одним только сценарием достоинства игры не ограничиваются. Проект привлекает живыми диалогами, интересными загадками и оригинальной системой управления. А также динамичными экшен-вставками, в которых проверяется наша реакция. Будь внимателен, стоит только зазеваться – и главный герой отправится на тот свет. Не успел своевременно уклониться от летящей на тебя машины? И игра окончена.
Весьма примечательна система психологического состояния героя. Допуская ошибки и узнавая шокирующие тайны, убийца или детективы все больше и больше впадают в депрессию. Доведи персонажа «до ручки», и проблем не оберешься.
В общем, игра получилась оригинальной и интересной. А вот локализация хороша, но не идеальна. Расстраивают, прежде всего, голоса актеров, которые невыразительно зачитывают свои роли. А ведь Fahrenheit – это интерактивный фильм, в котором диалоги имеют очень большое значение. Львиная доля кинематографичности оригинальной игры теряется именно из-за блеклого голосового сопровождения. К адаптации текстов и шрифтам никаких претензий. Хорошая локализация, но мы ждали большего.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	8,5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №23	9,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №32	8,0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

ИСПЫТАНИЕ ДЛЯ ЛОКАЛИЗАТОРОВ



О том, как проходил процесс локализации лучшей адвенчуры прошлого года по версии «PC ИГР», мы узнали у Александра Соганова (далее – А.С.), переводчика компании «Акелла».

PC ИГРЫ: По признанию большинства игровых изданий, *Fahrenheit* – лучшая адвенчура 2005 года. Как вы отнеслись к адаптации столь громкого проекта?

А.С.: В компании очень ответственно подошли к локализации такой классной игры. Команда тщательно отбирала переводчиков. Отмечу, что нам очень повезло: локализаторы вовремя нашли двух людей, досконально знающих игру. Каждый из них прошел творение студии **Quantic Dream** вдоль и поперек по нескольку раз. Неудивительно, что со своей задачей они справились на ура. Качество русского текста, по-моему, просто отменное.

PC ИГРЫ: Тексты хороши, спору нет. Чем локализация Fahrenheit отличалась от адаптации любой другой игры жанра adventure?

А.С.: Не секрет, что Fahrenheit часто называют интерактивным фильмом. Локализуя игру, команда старалась сохранить присущую этому проекту кинематографичность и напряженность происходящего, верно передать характеры героев, подобрав соответствующих актеров озвучки. Было трудно, ведь у Fahrenheit вдобавок ко всему еще и нелинейный сюжет. Разумеется, это добавило работы переводчикам и актерам.

PC ИГРЫ: Как вы правильно заметили, Fahrenheit – удивительно кинематографичная игра, в которой очень много диалогов. Что предприняли в компании, чтобы сохранить дух захватывающей детективной истории? С какими трудностями столкнулись во время локализации?

А.С.: Действительно, диалогов и реплик в Fahrenheit достаточно. Чтобы верно уловить смысл происходящего и грамотно передать его на русском языке, приходилось переигрывать отдельные эпизоды много раз. Работы заметно прибавили альтернативные варианты развития сюжета, которые также нужно было перевести и озвучить.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

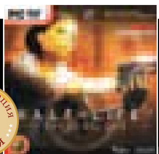
Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно? Все, что тебе для этого нужно, – это правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Остаток своих дней я буду гнить в тюрьме и так и не узнаю, что произошло на самом деле. Нет, я не могу этого допустить.»
2. «Я не хотел причинять тебе вреда. Я-то думал – ты дохлый. Я ж тебя целых три раза пнул...»
3. «Оставь свои скитания, дитя. Приди в Элизиум и влейся в воинство наших верных!»

Ответы присылай на электронный ящик demin@pc-games.ru или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс «Дайджеста» #8».

Цитаты из номера 6(30) не угадал никто.
Правильные ответы: 1. Crashday; 2. «Принц Персии: Два Трона»; 3. «Похождения Барда»

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE




ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	ep1.half-life2.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231

Некоторые игровые издания, как мне кажется, занизили оценку ***Half-Life 2: Episode One***. Мол, и ничего в продолжении лучшей игры 2004 года нового нет, за что просят 350 рублей – непонятно. Кто-то может со мной не согласиться, но лично я считаю, что за 4-5 часов (а Episode One проходится примерно за это время) такого геймплея можно выложить и больше.
Превосходная игра требует соответствующего своему качеству перевода. В отличие от ***Half-Life 2***, которую локализовали разработчики из **Valve**, за перевод Episode One компания **«Бука»** взялась сама.
Отдельно отметим отличную игру актрисы, читающий текст Аликс, которая отныне является постоянной спутницей Гордона Фримена. Монологи девушки эмоциональны, речь естественна, переживания правдоподобны. С такой мимикой и жестикуляцией (за что спасибо создателям игры) и озвучкой (низкий поклон «Буке») Аликс прям как живая. Жаль только, что мистер Фримен такой молчаливый – вместе они составили бы превосходный дуэт.
В Episode One есть режим комментариев, в котором разработчики сами поясняют происходящие на экране события (подобное ты мог видеть в бесплатно распространяющейся через Steam карте ***Lost Coast***). Их локализаторы переводить не стали. Жаль, ведь субтитры явно не помешали бы.
Помимо Half-Life 2: Episode One на диск поместили ***Half-Life 2 Deathmatch*** и ***Half-Life 1 Deathmatch: Source***. Так что у каждого будет, чем занять себя до выхода второго эпизода.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	10,0
СТИЛЬ	9,5
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №31	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №32	9,5



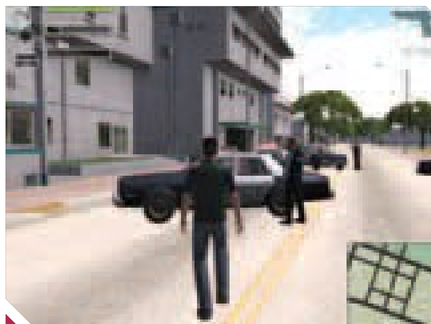
DRIV3R



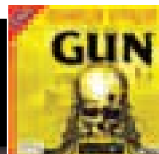
ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Reflections Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.driv3r.com games.1c.ru/driv3r

Ах, как хотели создатели ***Driv3r*** сделать свое детище похожим одновременно и на ***Grand Theft Auto***, и на голливудский боевик! Сколько было шумихи перед выходом игры, ведь разработчики из **Reflections Interactive** грозились обскакать представителей **Rockstar**! Впрочем, после релиза страсти быстро поутихли: нам подсунули простенький клон ***GTA 3*** с неудобным управлением и страшненькой графикой. Суть игры проста до безобразия: в роли полицейского необходимо обезвредить международную банду автоугонщиков. Мотоциклы, машины и катеры, как и в предыдущих частях (Driv3r – третий представитель серии ***Driver***), всегда к нашим услугам. Впрочем, крутить баранку всю игру не приходится: ты всегда можешь оставить транспортное средство, чтобы побегать на своих двоих. Ладно, свобода передвижения – хорошо, но как дела обстоят с сюжетными миссиями? Несмотря на кажущееся разнообразие, почти все они представляют собой либо погоню, либо пальбу по мишеням, либо и то, и другое одновременно. Где же мы все это уже видели?..
А вот к локализации не придерешься. Хорошо подобранные голоса актеров, четкие и красивые шрифты, превосходно адаптированные тексты (калька с английского почти отсутствует) – что еще для счастья надо? Жаль, что в русской версии мы не услышим голосов голливудских звезд Майкла Медсена, Мишель Родригез и Игги Поппа, которые озвучивали оригинал, но это уже особенности перевода. К тому же наших актеров упрекнуть просто не в чем.

ЗВУК	8,5
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	8,5
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №17	5,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №32	8,0



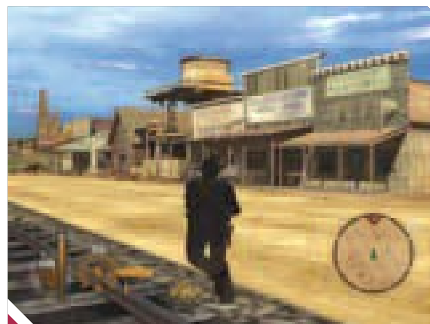
GUN



ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Neversoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Нивал
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	3 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.gunthegame.com games.1c.ru/gun

У создателей экшена от третьего лица ***Gun*** получился настоящий интерактивный вестерн. Здесь тебе и быстрые скакуны, и жаркие перестрелки, и отчаянные ковбои, и даже дешевый виски.
В общем, все, без чего нельзя себе представить Дикий Запад, на месте. Помимо умело переданного духа вестернов и полной свободы перемещения, Gun запомнился показной жестокостью. Разработчики не стали скрывать от геймерских глаз ни кровь, ни насилие. Смотреть на то, что происходит с головой очередного бедолаги при попадании в нее пули, – удовольствие неописуемое. Не обошлось и без модных ролевых элементов: с каждой пройденной миссией герой становится все круче, как и его оружие, которое можно модифицировать.
Жаль, что неплохой, в общем-то, проект сгубила картинка. Графика творения **Neversoft Entertainment** выглядит чересчур устаревшей, все модели (кроме, пожалуй, лошадей) ужасно анимированы, про размазанные текстуры я вообще тактично промолчу.
Короче говоря, игра у Neversoft получилась так себе, а вот отечественная локализация порадовала. Переводчики умело передали сюжет, а актеры безукоризненно озвучили своих персонажей. Жаль только, что по техническим причинам русскую озвучку пришлось наложить на оригинальную (в роликах слышна английская речь). Впрочем, это почти не мешает восприятию. Отличная локализация неплохой игры про ковбоев.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	8,5
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №25	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №32	8,5

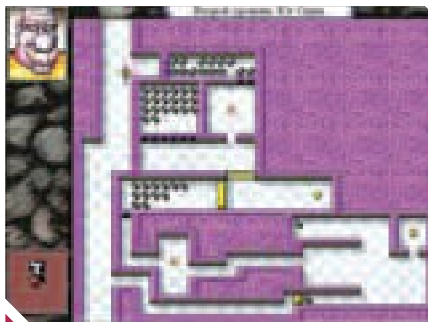


DROD: ЛАБИРИНТЫ СМЕРТИ

ЖАНР	Logic
РАЗРАБОТЧИК	Caravel Games
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	120 руб.
URL	www.akella.com/ru/games/drod www.caravelgames.com/Articles/Games_2/JtRH.html

Мы слишком избалованы высокотехнологичными играми и часто недооцениваем простенькие проекты. А ведь они зачастую не менее увлекательны, чем современные шутеры и стратегии. Вот, например, ***DROD: Journey to Rooted Hold***, продолжение игры 1997 года ***Deadly Rooms of Death***. Не удивлюсь, если это скромное творение **Caravel Games** кого-то заинтересует больше, чем ***Doom III***.
Архаично-схематичная графика поначалу действительно пугает. Ну, а что мы хотим от модифицированного движка середины 90-х годов? Но главное достоинство Journey to Rooted Hold – увлекательный и оригинальный геймплей. 25 уникальных уровней с бесконечными лабиринтами, загадками и полчищами врагов станут настоящим испытанием для твоих мозгов. За маленькой фигуркой главного героя Битро Бадкина мы наблюдаем с высоты птичьего полета.
Битро передвигается и размахивает мечом (которым в DROD можно не только рубить врагов, но и разбивать стены или нажимать на кнопки) в восьми разных направлениях. Игра идет в пошаговом режиме. На каждое наше действие враги реагируют мгновенно.
Как это ни странно, у «Лабиринтов Смерти» есть полноценный сюжет. Бадкин часто переговаривается со своим спутником, племянником Хальфом, а когда того нет рядом, бурчит себе что-то под нос.
«Акелла» игру озвучивать не стала. Переведенные тексты появляются на экране во всплывающих окошках.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	6,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №32	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №32	6,0



ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

ЖАНР	Action / Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Shiny Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	120 руб.
URL	games.1c.ru/sacrifice/ www.interplay.com/games/product.asp?Gameid=300

В игре ***«Жертвоприношение»*** ты возьмешь на себя роль мага-наемника, который оказывается в центре перепалки пятерых древних богов и должен угодить хотя бы одному их них. ***Sacrifice*** (англоязычное название) – смесь экшена и стратегия в реальном времени с незначительной ролевой составляющей. В ней присутствуют некоторые элементы строительства, у каждого мага есть своя опорная база – святилище. Однако основа игры – бои. Геймплей напоминает ролевую RTS ***«Смертельные Грезы»*** от **Boolat Games**: все юниты – призванные магические существа, основной ресурс – мана. Однако «Жертвоприношение» не в пример лучше сбалансирована и куда краше. На момент выхода (а то был 2000 год) графикой ***Sacrifice*** восторгались игроки всего мира.
К адаптации интерфейса и текстов претензий нет. В русскоязычном меню не заплутаешь – сразу понятно, какая опция за что отвечает. Все шрифты легко читаются, надписи не вылезают за отведенные им рамки.
А вот с озвучкой персонажей проблемы есть. Взять, скажем, вспыльчивого бога Пиро: ни темперамент, ни тембр голоса актера герою не подходят. Еще хуже ситуация с провидцем Митрасом. По голосу этому древнему старцу дашь от силы лет тридцать. Никакими эффектами не обработана речь магических существ. Сложилось впечатление, что локализацию делали впопыхах. В итоге она получилась серой. Мы были вправе ожидать более яркой адаптации.

ЗВУК	6,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №32	7,0

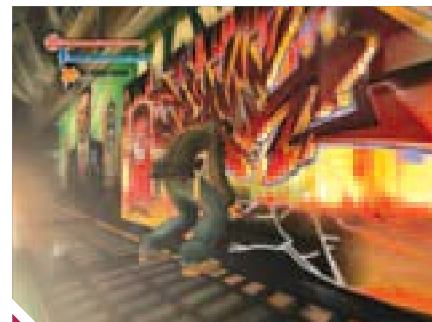


MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	The Collective
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.atari.com/gettingup/ www.akella.com/ru/games/gettingup

Ты, возможно, сочтешь это за шутку, но дизайнеры одежды тоже любят игры! Причем одни не прочь провести часок-другой за прохождением ***Half-Life 2***, а другие замахиваются на большее – решают смастерить собственный проект. Так и произошло с **Марком Эко** (Marc Ecko's), владельцем компании **Ecko unlimited**, которая выпускает модные рэперские шмотки. Сам дизайнер, само собой, код игры не писал, а выступал продюсером, указывая разработчикам из студии **The Collective**, как сделать лучший экшен всех времен и народов. Удалось ли? Игра получилась очень стильная, но чересчур скучная. Главный герой, парнишка Трейн, пытается стать лучшим граффити-художником городка Нью-Радиус. С одной стороны ему мешают бандюги, а с другой – правительство, не так давно пообещавшее очистить улицы мегаполиса от всякой швали вроде Трейна. В течение всей игры мы, по сути, выполняем три действия: деремся с представителями вражеских группировок, скрываемся от полиции и повсюду рисуем граффити.
Локализация у компании **«Акелла»** получилась неплохой. В речи персонажей проскакивают «уличные» словечки, вроде «лошара» и «засранец». А в начале игры нам сообщают, что текущий уровень популярности Трейна лучше всего характеризует слово «лох». А не понравилось нам то, что некоторые фразы и предложения будто дословно переведены с иностранного. Как тебе, например, «райтер» или «свой тег поверх чужого – это значит поиметь»? Согласись, как-то совсем не по-русски.

ЗВУК	7,5
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №28	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №32	8,0



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Act of War: Государственная измена	Act of War: High Treason	GFI/Руссобит-М	Eugen Systems	GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	n/a
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	1С	Micro Forte/14 Degrees East	1С	Turn-Based Strategy	n/a
Heroes of the Pacific	Heroes of the Pacific	Бука	IR Gurus Interactive	Бука	Simulator	7.5
Mad Tracks: Заводные гонки	Mad Tracks	Акелла	LOAD	Акелла	Racing	n/a
Rush for Berlin. Бросок на Берлин	Rush for Berlin	Новый Диск	Stormregion	Новый Диск	Real-Time Strategy	7.0
SiN Episodes: Emergence	SiN Episodes: Emergence	Бука	Ritual Entertainment	Бука	First-Person Shooter	8.5
Sniper Elite	Sniper Elite	Бука	Rebellion Software	Бука	Third-Person Shooter	7.0
The Elder Scrolls 4: Oblivion	The Elder Scrolls 4: Oblivion	1С	Bethesda Softworks	Акелла	Role-Playing Game	n/a
Tomb Raider: Legend	Tomb Raider: Legend	Новый Диск	Crystal Dynamics	Новый Диск	Action	8.0
Tycoon City: New York	Tycoon City: New York	Акелла	Deep Red Games	Акелла	Manegement	7.0
WarPath	WarPath	Акелла	Digital Extremes	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Асы поднебесья	Air Conflicts	1С	3Dvision.net/3D People	Логрус	Simulator	n/a
Бумеранг	Бумеранг	Акелла	Сатурн-плюс	n/a	Adventure	n/a
Быстрый и мертвый	Fast Lane Carnage	GFI/Руссобит-М	Parallax Factory	GFI/Руссобит-М	Racing	n/a
Владыки астрала	Astral Masters	1С	Apus Software	1С	Logic	n/a
Заговор Темной Башни	Заговор Темной Башни	Акелла	Semargl Game Studio	n/a	Role-Playing Game	n/a
Казаки 2: Битва за Европу	Cossacks 2: Battle for Europe	GSC World Publishing	GSC Game World	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Крылья войны	Combat Wings	1С	CITY Interactive	1С	Simulator	n/a
Лучшие из лучших. Прыжки с трамплина 2006	RTL Ski Jumping 2006	GFI/Руссобит-М	49Games	GFI/Руссобит-М	Sport	6.5
Мартин Мактайн: Операция «Дориан Грей»	Martin Mystere: Operation Dorian Grey	1С	Artematica Entertainment	Логрус	Adventure	n/a
Мексиканские бандиты: Негодяи на дороге	Mexican Motor Mafia	Новый Диск	John Loehrlein	Новый Диск	Racing	n/a
Сибирский конфликт: Война миров	PSI: Syberian Conflict	Акелла	Wireframe Dreams	Акелла	Real-Time Strategy	n/a
Спецотряд «Кобра 11»: Новый форсаж	Alarm for Cobra 11 Volume 3	GFI/Руссобит-М	Provox Multimedia/ Exozet Games	GFI/Руссобит-М	First-Person Shooter	n/a
Рейнджеры: Операция в Могадишо	Army Ranger: Mogadishu	1С	Jarhead Games	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Тайна да Винчи	The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	Новый Диск	Kheops Studio/ MZone Studio/Totem Studio	Новый Диск	Adventure	6.0

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Главная ролевая игра этого года наконец-то выходит на русском! Но не думай, что жители провинции Сиродиил заговорят на родном тебе языке. В локализованной версии будут переведены только тексты. Возьмись сотрудники **«Акеллы»** за озвучку – ждать нам официальный российский релиз еще пару месяцев. А так ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** от **«1С»** появится на прилавках уже в конце июня. Разбор локализации – в следующем выпуске «Дайджеста». Не пропусти!

TES IV:OBLIVION

ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
URL	games.1c.ru/oblivion/ www.elderscrolls.com/



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims 2: Бизнес	Софт Клаб
2.	FIFA World Cup 2006	Софт Клаб
3.	Condemned: Criminal Origins	Софт Клаб
4.	Ледниковый период 2: Глобальное потепление	Софт Клаб
5.	Act of War: Государственная измена	GFI/Руссобит-М
6.	Heroes of Might and Magic 5	Нивал
7.	World of Warcraft	Софт Клаб
8.	The Sims 2: Ночная жизнь	Софт Клаб
9.	Властелин Колец: Битва за Средиземье 2	Софт Клаб
10.	Hitman: Blood Money	Новый Диск
	JEWEL-BOX	
1.	Half-Life 2: Episode One	Бука
2.	Heroes of Might and Magic 5 (DVD)	Нивал
3.	Hitman: Blood Money	Новый Диск
4.	Heroes of Might and Magic 5 (4CD)	Нивал
5.	Тайна Да Винчи	Новый Диск
6.	Шорох	Play Ten Interactive/Руссобит-М
7.	Act of War: Государственная измена	GFI/Руссобит-М
8.	Fallout 2	1С
9.	Driv3r	1С
10.	Paradise	Новый Диск

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Bad Day L.A.	Акелла	Action	III квартал 2006
Black Buccaneer (Черный корсар)	Новый Диск	Action	Лето 2006
Cars (Тачки)	Новый Диск	Racing	III квартал 2006
City Life	Акелла	Simulation	III квартал 2006
CSI: Dark Motives	Акелла	Adventure	III квартал 2006
Daemon Summoner (Заговор вампиров)	Play Ten	Shooter	Сентябрь 2006
Darkstar One	Акелла	Strategy	III квартал 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Акелла	Strategy/Action	Лето 2006
El Matador	1С	Shooter	III квартал 2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	III квартал 2006
Evolution GT	Руссобит-M/GFI	Racing	III квартал 2006
Fable: The Lost Chapters	1С	RPG	2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	III квартал 2006
Glory of the Roman Empire	Акелла	Strategy	Август 2006
Guilty Gear X2 Reload	Новый Диск	Fighting	III квартал 2006
Joint Task Force	Софт-Клаб	Shooter	Сентябрь 2006
Loki	Акелла	Action	Сентябрь 2006
Mage Knight: Apocalypse	Акелла	RPG	III квартал 2006
Medieval: Total War	Софт-Клаб	Strategy	Сентябрь 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клаб	Action	Лето 2006
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	Руссобит-M/GFI	Action	III квартал 2006
Paradise (русская версия)	Новый Диск	Adventure	III квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Quake IV	1С	Shooter	2006
Red Orchestra: Ostfront 41-45	1С	Shooter	2006
Rise of Nations: Rise of Legends	1С	Strategy	2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
S.C.A.R.	Новый Диск	Racing	Август 2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	2006
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	Октябрь 2006
Stronghold 2	1С	Strategy	2006
Sword of the Stars	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Take Command: 2nd Manassas (13 полк. Военное искусство)	1С	Strategy	III квартал 2006
The Guild 2	Руссобит-M	Strategy	III квартал 2006
The Sacred Rings: Aura 2	Акелла	Adventure	Осень 2006
The Settlers Наследие королей: Легенды	Новый Диск	Strategy	III квартал 2006
Titan Quest	Бука	Action/RPG	Август 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	III квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	III квартал 2006
Tomb Raider: Легенда	Новый Диск	Action	III квартал 2006
Tomb Raider: Хроники	Новый Диск	Action	III квартал 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Бука	Simulation	Лето 2006
True Crime: New York City	Бука	Action	Август 2006
Two Worlds	Акелла	RPG	Октябрь 2006
War on Terror	Акелла	Strategy	III квартал 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клаб	MMORPG	Осень 2006

«ПУТЕВОДИТЕЛЬ» ПО ГЕЙМЕРАМ

Геймеры бывают разные: черные, белые, красные... И, что любопытно, они отличаются не только цветом кожи или разрезом глаз. Несмотря на глобализацию, национальные особенности распространяются и на игровые пристрастия. Где-то больше любят адвенчуры, а где-то шутеры. Японцы, например, совершенно не уважают западные проекты. Если ты посмотришь рейтинги продаж игр в стране восходящего солнца, то вряд ли отыщешь там знакомые названия. Восточные патриоты поддерживают отечественных производителей, а те, в свою очередь, работают, учитывая, так сказать, местный колорит. О национальных вкусах и пойдет речь в этой статье.



Текст: Иван "Nemezido" Гусев
Рисунки: Владимир Герасимов

США



Как показало недавнее исследование, проведенное **«Ассоциацией Производителей Развлекательного Программного Обеспечения» (ESA)**, среднестатистическому американскому геймеру тридцать три года. Геймеры США – состоявшиеся мужчины и женщины со сформировавшимся вкусом. Они не мечутся от одной игры к другой в поисках той, что «зацепит» или «торкнет». Они действуют наверняка – покупают сиквелы любимых проектов и стопроцентные хиты, которые активно рекламируются в прессе и по телевидению. Кстати, большинство американских подростков проводит время за играми, одобренными (и оплаченными) родителями. Поэтому и молодежь растет весьма консервативной во вкусах.

Граждане США комично политкорректны. Местные чиновники при полном одобрении электората вот уже много лет запрещают игры со сценами насилия и ненормативной лексикой, требуя введения карательных санкций для разработчиков и потребителей «такого безобразия». Люди послушно кивают и... идут покупать ***Grand Theft Auto: San Andreas***. А те, у кого «кишка тонка», довольствуются жуткими суррогатами, вроде бескровных шутеров.

Ну, а национальной игрой США является ***Madden NFL***. Виртуальный американский футбол неизменно становится хитом номер один по итогам продаж за год.

АНГЛИЯ



Великобритания – третья в мире страна по величине затрат населения на электронные развлечения (после США и Японии). Однако сам по себе английский геймер мало примечателен. Он проходит те же самые игры, что и мы с тобой: ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, ***World of Warcraft***, а также всевозможные ***The Sims*** и ***Need for Speed***.

Впрочем, пара нюансов все-таки есть. Англичане обожают футбольные менеджеры. И откуда у них такая страсть к ***Football Manager*** и ***FIFA Manager?*** Понятно, что Великобритания – родина футбола, и интерес к этому виду спорта там не меньше, чем в Америке к бейсболу, но все равно: почему?! Что такого увлекательного в длинных, скучных таблицах, заполненных фамилиями? Тем не менее, проекты серий Football Manager и FIFA Manager практически не вылезают из TOP 5 британского рейтинга продаж. Наверное, сказывается старая английская привычка коротать вечера за неторопливыми играми. Если раньше это были бридж и пасьянс, то сейчас футбольные менеджеры.

А еще жители туманного Альбиона чуть ли не боготворят Лару Крофт. Все части серии ***Tomb Raider*** продаются там неизменно хорошо. Еще немного, и англичанка с вечно меняющимся размером груди станет национальным символом Великобритании, подвинув на этом месте пожилую королеву.

ЯПОНИЯ



Бытует мнение, что французские квесты можно сравнивать только с французским кино. Мол, адвенчуры со штампом Made in France не похожи на голливудский кинофастфуд, обладают харизмой и отличаются утонченностью, красотой и небанальным юмором. Мягко говоря, утверждение более чем спорное. Конечно, среди французских квестов попадаются неплохие игры, однако в большинстве своем они довольно заурядны. Даже **Бенуа Сокаль** (Benoit Sokal), сотворив чудесную ***Amerzone*** и блистательную ***Syberia***, скатился до тоскливой ***Paradise***. Что уж говорить о других, менее талантливых разработчиках! Вспомни усопшую компанию **Cryo Interactive** – студия делала игры, исходя из нормы: один достойный квест на пять трэшевых.

Так или иначе, во Франции действительно обожают жанр Adventure, зачастую не обращая внимания на качество отдельных его представителей. Причем «на ура» идут проекты не только местной выделки. Например, в 2002-ом году престижную французскую награду **Digital Awards** в номинации «Лучшая компьютерная игра» получила испанская адвенчура ***Runaway: A Road Adventure***. Наверное, в стране, подарившей миру Жюля Верна и Луи Буссенара, просто не могут не любить приключения. Тем более интерактивные.

Японцы – отличные потребители. Падкие на новинки электронной индустрии, они приносят разработчикам стабильный, а главное – большой доход. Вот почему **Microsoft** так настойчиво пробивается на восточный рынок со своей консолью **Xbox 360**. Однако у японцев собственная гордость. Дожидаясь премьеры **PlayStation 3**, они игнорируют заморскую новинку.

Надо заметить, компьютерные игры не в почете у жителей страны восходящего солнца. Для них PC – это орудие труда, до смерти надоевшее еще в офисе. Дома же царит любимая консоль. Солидная доля компьютерных игр, создаваемых японцами, – развратные хентай-квесты, вроде ***X-Change***, и эротические симуляторы наподобие ***Sexy Beach***. Производство интерактивного порно для PC обходится куда дешевле, чем разработка самой невзрачной приставочной игры. К тому же хентай успешно экспортируется в другие страны.

Что же до национальной «слабости», то ей можно признать серию ***Final Fantasy***. Именно с «финалки» началась мировая мода на JRPG – японские ролевые игры. В них, правда, практически отсутствуют привычные нам «роли» (маг, лучница, воин), они линейны и довольно однообразны, зато предлагают неплохие сюжеты, любопытную боевую систему и классные ролики.

ФРАНЦИЯ



ГЕРМАНИЯ



Наверняка тебе интересно узнать о непальских геймерах. К сожалению, в этой стране их практически нет. Подавляющее большинство населения Непала настолько бедно, что живет в хижинах без электричества и прочих благ цивилизации. Многие взрослые люди Непала никогда не видели компьютер. В то время как ты играешь в ***Call of Duty 2***, непальские юноши мечтают пойти служить, потому что в армии хорошо кормят и даже платят какие-то деньги. Тем же, кому не удалось попасть в вооруженные силы, приходится несладко – об африканском голоде и эпидемиях известно всем. Не только в Непале, но и в других странах континента геймеры водятся только в президентских семьях, да и то – до первого государственного переворота. Западные благотворительные фонды всячески пытаются помочь странам третьего мира. В том числе и путем выпуска просветительских игр. Например, ООН официально поддерживает детскую аркаду, разработанную в поддержку **World Food Program** – социальной программы, призванной помочь населению бедных стран. Действие происходит на вымышленном острове, пострадавшем от засухи. Игрок должен наладить поставки пищи аборигенам. Ты уж извини нас за такой грустный портрет непальского геймера. Сами сидим и плачем.

«Немецкая стратегия, сочетающая феодальные приемы мысли с капиталистическими ресурсами, целиком построена на сокрушающей силе первого удара», – написал в свое время политик начала XX века Лев Троцкий о военной мощи Германии. Прошли десятилетия, и теперь, говоря «немецкая стратегия», мы подразумеваем, в первую очередь, серию ***The Settlers***.

За последнее десятилетие в Германии вышло немало «хозяйственных» игр. Геймплей в них, откровенно говоря, на любителя. А помнишь сюжетную подоплеку ***The Settlers IV***? Темные силы хотят уничтожить все живое на Земле при помощи ядовитого ЗЛАКА и специальных ГРИБОВ! Так и хочется воскликнуть: «Ой, боюсь, боюсь!» А немцам нравится вести хозяйство, добывать руду и возделывать поля. Правда, некоторые германские разработчики страдают из-за вкуса сограждан. Так, создатели ***ParaWorld*** всячески открещиваются от ярлыка «немецкая стратегия», заявляя: «У нас в игре много боевых динозавров! И их не пасут, они дерутся!»

Впрочем, есть у немцев еще одна страсть, помимо Settlers-образных проектов. Им нравится виртуальная эротика. Ты ведь знаком с ***Lula 3D*** и ***The Singles***? Признайся, чего здесь стесняться?

НЕПАЛ



КИТАЙ И КОРЕЯ

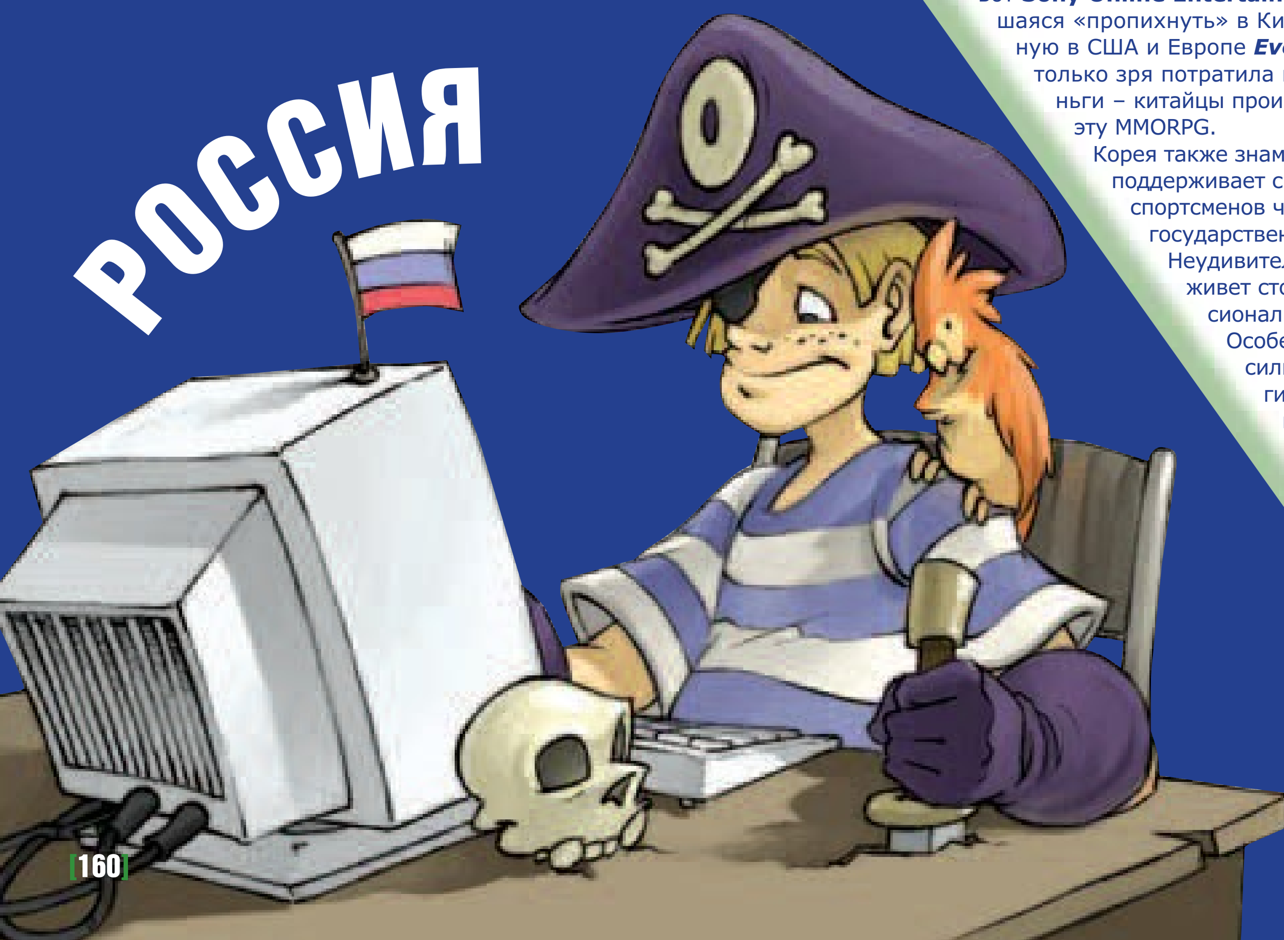


РОССИЯ

В отличие от американского геймера, российский – очень молод. Цивилизация поздно пришла к нам. Когда в США компьютер украшал дом каждой третьей семьи, в России чудо техники можно было обнаружить лишь в университетах и научно-исследовательских институтах.

Молодость, как известно, чревата ошибками. Российский геймер пока чересчур доверчив. И очень жаль, что некоторые не особо сознательные издатели и разработчики пользуются его простотой, «скармливая» поделки вроде ***«Боя с тенью»*** и ***Lada Racing Club***. Недо-файтинг по мотивам боевика режиссера Сидорова стал одной из самых кассовых игр года прошлого, а у Lada Racing Club есть все шансы попасть в TOP 10 года нынешнего.
Другая отличительная черта российского геймера – преданность пиратству. У взрослого человека свободного времени всегда в обрез, зато с финансами полный порядок – он может себе позволить лицензионную копию приглянувшейся игры. У тинейджеров же с деньгами постоянно напряг, если, конечно, папа не владеет страховой компанией. Впрочем, ситуация медленно идет на поправку. Все больше геймеров сознательно отказываются от приобретения пиратской продукции и бойкотируют дурные «руссоквесты» и чахлые шутеры.

Объединять геймеров двух стран в рамках одной главки, возможно, и некорректно, зато логично. И корейцы, и китайцы едины в своей любви к сетевым RPG и киберспорту. Причем осваивать виртуальные миры они предпочитают не дома, а в интернет-кафе. Своей страсти к играм азиаты отдаются целиком и полностью, не думая о последствиях. Вот и появляются то и дело новости о китайце, скончавшемся от недоедания и недосыпа после трех суток непрерывной игры, или корейце, сиганувшем с крыши после поражения в турнире по ***StarCraft***.
Западные капиталисты считают азиатский рынок землей обетованной и изо всех сил пытаются туда пробиться. У **Blizzard** с ***World of Warcraft*** получилось без проблем. А вот **Sony Online Entertainment**, пытавшаяся «пропихнуть» в Китай популярную в США и Европе ***EverQuest II***, только зря потратила время и деньги – китайцы проигнорировали эту MMORPG.
Корея также знаменита тем, что поддерживает своих киберспортсменов чуть ли не на государственном уровне. Неудивительно, что там живет столько профессиональных игроков. Особенно азиаты сильны в стратегиях: StarCraft и ***Warcraft III*** – их «конек».



Текст: Иван Гусев



StoneAge спешит на помощь.

Японская компания **GaiaX**, разработавшая бесплатную онлайновую игру ***StoneAge***, призвала геймеров помочь жертвам страшного землетрясения в Индонезии. Напомним, что в результате природного катаклизма, случившегося 27 мая, погибло 5800 человек, а свыше миллиона остались без крова. GaiaX, создавшая игру, действие которой разворачивается в доисторическую эру, выставила на продажу в StoneAge уникальный предмет – «перо надежды», дающий + 10 к харизме. Все вырученные деньги пойдут в фонд помощи жертвам землетрясения.



«Сказали, новичков сильно не бить!»

Компания **Turbine**, выпустившая в феврале онлайновую ролевку ***Dungeons & Dragons Online: Stormreach***, решила быть добрее к новичкам. Если раньше игра жила под лозунгом «Один в поле не воин», то сейчас, когда ты читаешь эти строки, в зоне The Harbor должен уже заработать одиночный режим прохождения с настраиваемым уровнем сложности. Возможность «сольного выступления» добавлена для тех, кто хочет осмотреться в мире D&D Online и набрать достаточно опыта для «партийной работы». Отметим, что у «индивидуалистов» уменьшено количество очков, необходимых для перехода с уровня на уровень.

WORLD OF STARCRAFT В 2009 ГОДУ?



Из вселенной Diablo хотят сделать MMORPG?!



Сегодня Blizzard работает над The Burning Crusade. А что будет завтра?



Заработав на нежити, Vivendi задумалась о зергах...

По информации из неофициальных источников, издательство **Vivendi Games** на конференции для инвесторов сообщило, что суперпопулярные вселенные ***StarCraft*** и ***Diablo*** в будущем станут онлайновыми многопользовательскими играми. Там же было сказано: у компании есть опыт и силы сделать новую MMORPG за три года, потратив не больше 50-ти миллионов долларов. То есть фактически в 2009 году нас ждет либо World of StarCraft, либо World of Diablo.

Учитывая популярность ***World of Warcraft***, желание Vivendi Games повторить феноменальный успех этой MMORPG с другими онлайновыми играми от **Blizzard Entertainment** вполне объяснимо. Немного смущали только стоимость и сроки разработки, озвученные представителями издательства. Тот же WoW делали четыре с половиной года, и он обошелся в 50 миллионов евро. Blizzard быстро отреагировала на слухи. Официальный ответ компании сводится к следующему: «Все наши нынешние планы касательно MMORPG пока ограничиваются адд-оном ***The Burning Crusade*** к World of Warcraft. Более того, мы не собираемся ограничивать свою деятельность одним жанром или одной игровой платформой».

Сенсация не состоялась. Однако это вовсе не означает, что World of StarCraft и World of Diablo не будет. Как проговорился на форуме сотрудник Blizzard, Vivendi Games вполне могла сообщить о планах издательства, не посоветовавшись с создателями WoW. Blizzard принадлежит Vivendi, и если хозяин скажет «Делайте!», вряд ли ему смогут отказать.

EVE ONLINE СТАВИТ РЕКОРД

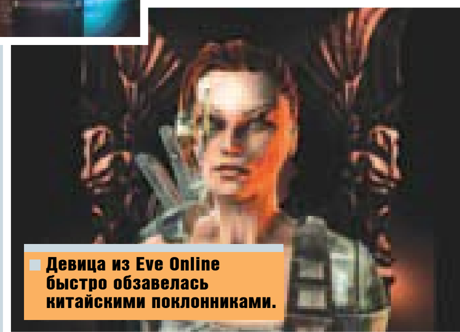
Западные издатели давно уже поют славу Китаю, стране с самым быстро растущим рынком онлайновых игр. В июне к стройному хору присоединилась исландская компания **CCP Games**. Она приступила к открытому бета-тестированию своей футуристической онлайновой ролевки ***EVE Online***. Всего за два дня откликнулось 200 тысяч добровольцев (для сравнения – в самой Исландии живет порядка 300 тысяч человек). Необходимо отметить, что со времени премьеры EVE Online в мае 2003 года во всем западном мире игра набрала лишь 100 тысяч подписчиков (правда, в среде российских MMOG-адептов проект снискал немалую популярность).



Китайцы начали осваивать космос.

Успешное начало бета-тестирования не только порадовало руководство CCP Games, но и установило новый мировой рекорд среди MMORPG. В виртуальном мире EVE Online, который не разделен на зоны и шарды, одновременно находились 30 тысяч человек! Ранее никому не удавалось собрать в киберпространстве больше 23 тысяч пользователей за раз.

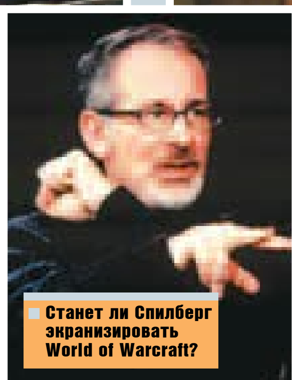
Поддержку китайской версии EVE Online осуществляет местная компания **Optic Communications**. Жители Поднебесной и западные геймеры будут играть на разных серверах, и в онлайне, судя по всему, никогда не встретятся.

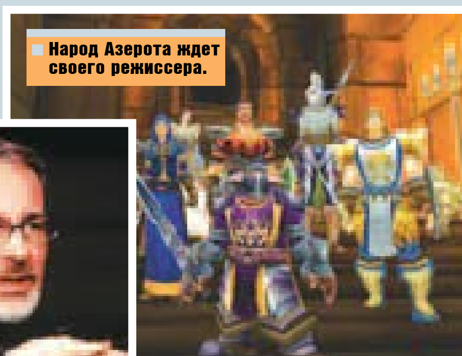


Девица из Eve Online быстро обзавелась китайскими поклонниками.

КЭМЕРОН И СПИЛБЕРГ НЕ ЧУРАЮТСЯ ИГР

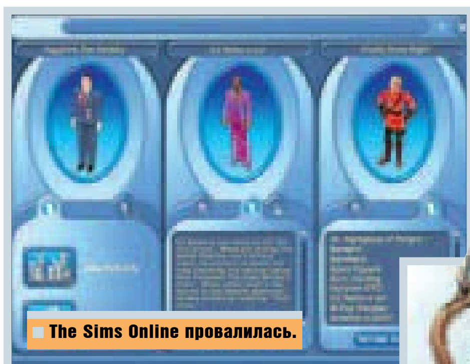

Говорят, вселенная «Аватары» похожа на мир Unreal...


Станет ли Спилберг экранизировать World of Warcraft?


Народ Азерота ждет своего режиссера.

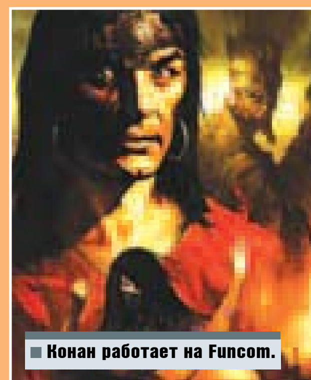
Не так давно **«РС ИГРЫ»** рассказывали о загадочном **Project 880**, фантастическом фильме **Джеймса Кэмерона** (James Cameron), на основе которого он планирует создать многопользовательскую игру. Режиссер, подаривший нам «Терминатора» и «Титаник», с восторгом делился с журналистами своим замыслом: «Мы запустим проект в онлайн за несколько недель до премьеры фильма. Люди будут знакомиться в придуманной нами вселенной, жить там и сражаться». И игра, и картина выйдут не раньше 2009 года.
По информации из «неофициальных, но достоверных источников», под вывеской Project 880 скрывается кинопроект **Avatar**, над которым Кэмерон работал лет десять назад. Сюжет «Аватары» рассказывал об отношениях землянина и инопланетянки, развивающихся на фоне крупной межгалактической войны. Люди, знакомые со сценарием этого фантастического фильма, уверяют: планета Пандора, где живет народ На'ви, флорой, фауной и общим антуражем сильно смахивает на ту, что все мы видели в шутере ***Unreal***.
Другой слух касательно кино и MMORPG касается **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg). Пару месяцев назад компания **Blizzard** объявила о продаже прав на экранизацию ***World of Warcraft*** киностудии **Legendary Pictures**. Несознательные сплетники взбудоражили интернет «новостью» о согласии Спилберга, заядлого геймера, стать режиссером WoW, поскольку он якобы давно хотел снять фильм в жанре фэнтези. Однако, как сообщили представители Blizzard, с кандидатурой режиссера пока нет никакой определенности.

EA КУПИЛА WARHAMMER ONLINE

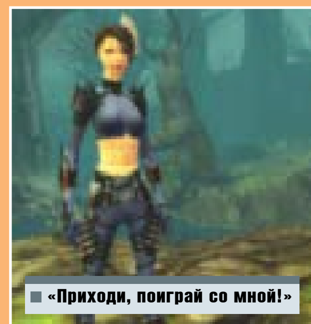

The Sims Online провалилась.


EA сделала ставку на Warhammer Online.

Американская компания **Electronic Arts** добилась со своими проектами огромного успеха во всех жанрах, за исключением одного – MMORPG. «Электроники» потерпели крах и с ***Earth & Beyond***, и с ***Motor City Online*** и даже с ***The Sims Online***. Не сумев вторгнуться на онлайновый рынок силами собственных разработчиков, издательство решило прорваться туда при помощи тех, у кого это уже получилось. Как стало известно на днях, EA купила студию **Mythic Entertainment**. Эта компания известна, прежде всего, по игре ***Dark Age of Camelot***, фэнтезийной MMORPG, дебютировавшей в 2001 году и до сих пор не растерявшей поклонников. Сейчас Mythic трудится над другой онлайновой ролевкой – ***Warhammer Online: Age of Reckoning***, которая начнет принимать посетителей в конце 2007 года. До недавнего времени у проекта не было издателя, однако теперь этот вопрос решен в пользу «электроников».
Сразу после покупки Mythic Entertainment переименовали в **EA Mythic**. Новый филиал издательства будет заниматься исключительно MMORPG.


Конан работает на Funcom.

Норвежская студия **Funcom**, похоже, на 110 процентов уверена в успехе игры ***Age of Conan: Hyborian Adventures***, перспективной фэнтезийной MMORPG. Недавно компания получила эксклюзивные права на производство онлайновых проектов, посвященных вселенной знаменитого киммерийца Конана, до 2018 года. Вдобавок Funcom оговорила с правообладателем **Conan Inc.** возможность продления «варварского» соглашения вплоть до 2023 года. Договор охватывает все существующие игровые платформы, начиная от PC и консолей и заканчивая сотовыми телефонами.


«Приходи, поиграй со мной!»

В то время как **Blizzard Entertainment** рапортует о взятии ***World of Warcraft*** важного стратегического рубежа в 6.5 миллионов активных подписчиков, создатели другой онлайновой сенсации – ***Guild Wars*** – сообщают о своих «скромных» достижениях. Фэнтезийная серия MMORPG, разработанная студией **ArenaNet**, разошлась суммарным тиражом в 2 миллиона экземпляров. Оно и не удивительно – в мае ***Guild Wars: Factions*** стала самой покупаемой компьютерной игрой в США и большинстве европейских стран. ArenaNet не собирается останавливаться на достигнутом и уже в конце года порадует нас новой порцией «Войн Гильдий».

Все, надоело, не могу так больше! Сколько, я вас спрашиваю, можно разгребать интернет-завалы, чтобы найти 5 (пять) толковых флэш-игр? Да и еще на конкретные темы, для концептуальности, так сказать. Например, пятерка флэш-шутеров! Что молчишь, читатель? Не знаешь? А я тебе скажу сколько: дело это хлопотное, и времени сжирает почище пятых ***«Героев»***. Так что прошу, уважаемый, помоги мне, горемыке. Увидишь где хорошую флэшку – кидай ссылочку на **nemezido@gmail.com**. Да, и укажи, чем именно игра зацепила. Если наберется достаточное количество ссылок, я подготовлю «Читательский TOP 5», где расскажу о флэш-фаворитах аудитории **«PC Игр»**. И будет мне отдых, и «Герои» пятые...

Текст: **Иван Гусев**

КРИК О ПОМОЩИ

Поделись флэш-игрой с любимым журналом!

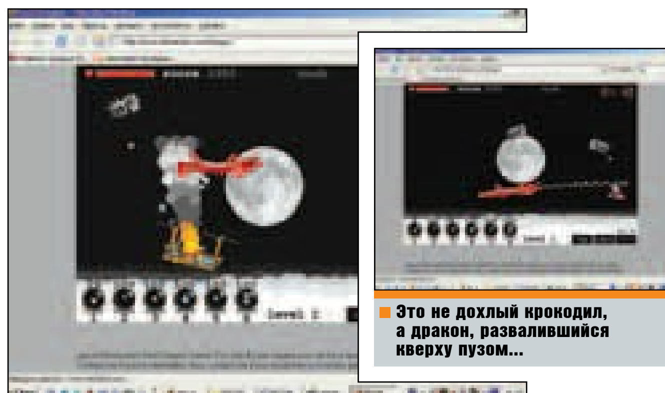
AKAI RYU

http://www.lostvectors.com/dragon

Akai Ryu в переводе с китайского означает «красный дракон». Хочешь управлять мифическим существом? Легко!

На первый взгляд, в Akai Ryu нет ничего особенного. Ну, летает дракон, ну, палит во все, что движется (а все, что движется, палит в него). Цель элементарна – оставаться в живых как можно дольше. Однако при ближайшем рассмотрении понимаешь: в Akai Ryu деталям уделено много внимания. В распоряжении дракона есть несколько видов зарядов, и к каждому врагу нужен свой подход. У огнедышащего летуна также есть сильные и слабые стороны. Так, его красная спина неуязвима для файрболлов, а белый низ отражает ледяные снаряды. Вот и крутись. Как говорится, война – фигня, главное – маневры!

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1730 kb
Оценка: 5



Это не дохлый крокодил, а дракон, развалившийся кверху пузом...

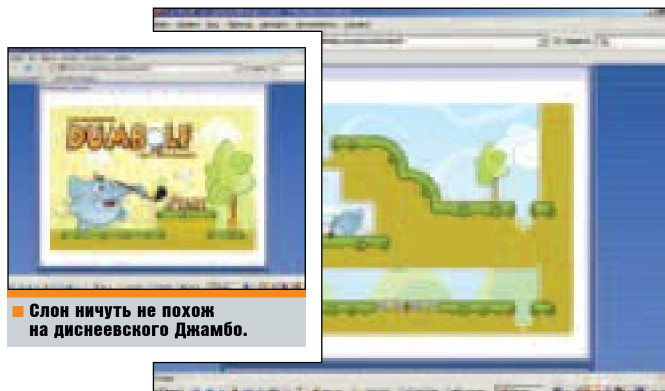
DUMBOLF

http://www.gamesheep.com/jocuri/dumbolf

Dumbolf – забавное воплощение далеко не новой идеи «безумного гольфа». В главной роли выступает симпатичный слон, который, как утверждают создатели игры с сайта **Gamesheep**, научил всем трюкам знаменитого гольфиста Тайгера Вудса.

Управляя слоном, который держит клюшку хоботом, надо пройти 18 лунок. Сделать это непросто, поскольку мало того, что играть приходится на НУ ОЧЕНЬ пересеченной местности, так вдобавок повсюду раскиданы ловушки и установлены хитроумные механизмы, так и норовящие сбить мяч с курса. Резюмируя: яркая, приятная игра с элементарным управлением и довольно правдоподобной физикой мяча.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 3545 kb
Оценка: 4



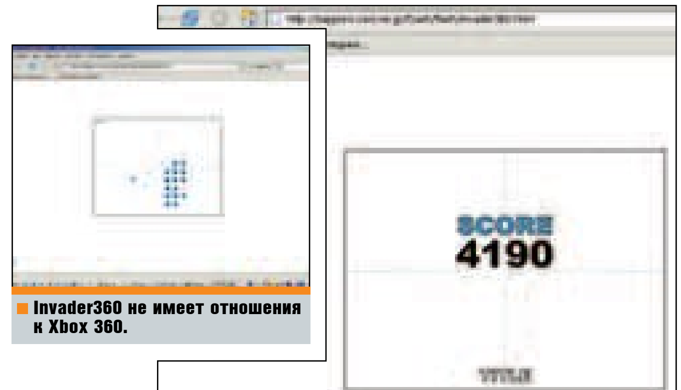
Слон ничуть не похож на диснеевского Джамбо.

INVADER360

http://sapporo.cool.ne.jp/f1ash/flash/invader360.html

Invader360 – одна из тех игр, смысл которых проще понять, не прочитав заметку, а поиграв минуту. Тем не менее, я попытаюсь. Invader360 выполнена в строгом минималистском стиле. Поле для игры похоже на лист тетрадки в клеточку. Музыки нет, ярких спецэффектов – тоже. Геймплеем игра напоминает классические аркады, вроде ***Space Invaders***. Маленький космический корабль перемещается по экрану и отстреливает врагов – синечерные шары, которых все больше и больше. Не стоит бездумно палить во все стороны – выпустить очередь больше четырех зарядов все равно не удастся. К тому же, жизнь у звездолета одна, и остаться хоть на несколько секунд безоружным – смерти подобно.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 126 kb
Оценка: 3



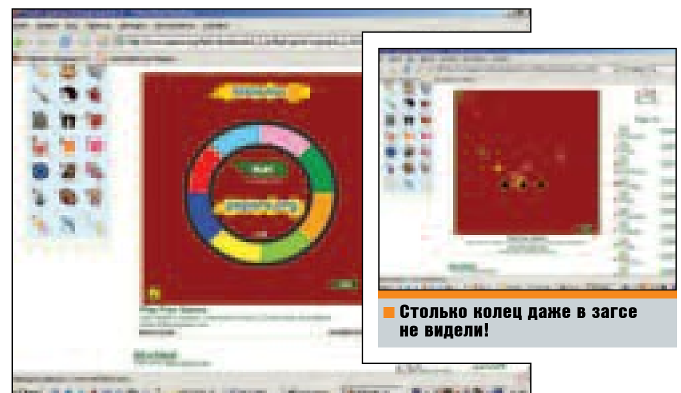
Invader360 не имеет отношения к Xbox 360.

RINGMANIA 2

http://www.pepere.org/flash-development_1_3x/flash-game-ringmania_u_42.html

Будь честен, иногда тебе хочется отложить в сторону виртуальный шотган и поиграть в простую и непритязательную игру. В таком случае, ***Ringmania 2*** – то, что доктор прописал.
Есть игровое поле. На нем располагаются несколько черных магнитных сфер (созданная из них конструкция меняется от уровня к уровню). Сверху падают разноцветные кольца. Сферы притягивают их. Ловко управляя конструкцией из магнитов, нужно подбирать кольца, но не абы как, а вдумчиво: цепочка из трех «колес» одного цвета исчезает. Как только ты очистишь сферы от всех колец, уровень будет завершен. Чем быстрее ты это сделаешь, тем больше очков получишь.
Попробуй Ringmania 2 и сам не заметишь, как за игрой пролетят полчаса.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 3409 kb
Оценка: 5



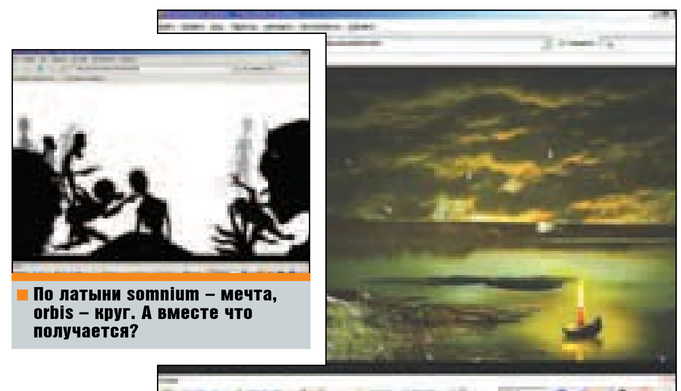
Столько колец даже в загсе не видели!

SOMNIUM ORBIS

http://somniumorbis.com/orbis.html

Ежегодно компания **Rockstar Games** (да-да, создатель ***GTA***) проводит онлайновый творческий конкурс **Upload**. Прошлогодним победителем в номинации «Лучший мультимедиа-дизайн» стала ***Somnium Orbis***.
Авторы красивейшей игры ставят, казалось бы, простую задачу: выяснить, как попасть из одной локации в другую. Однако сначала трудно понять, что для этого нужно сделать. Впрочем, если пошевелить мозгами (и мышкой), все станет ясно. Игра очень коротка – ее без труда можно пройти за 30 секунд. И, напоследок, подсказка, которая тебе наверняка пригодится. Во второй локации нет смысла кликать, как сумасшедший – это не ***Diablo***.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 2023 kb
Оценка: 5



По латыни somnium – мечта, orbis – круг. А вместе что получается?

Чтобы как-то украсить свой геймерский уголок, можно, например, поставить на каждую колонку по кактусу, а над монитором повесить фотографии близких людей. Или же скачать из интернета игровые обои, заставки, иконки и курсоры для мышки. Твой компьютер заиграет новыми красками, а рабочий стол будет украшать любимый персонаж. Тем более что в наше время таких «примочек» море. Каждый уважающий себя разработчик радует поклонников своих проектов подобными материалами. Да и фанаты тоже не отстают, создавая порой очень занимательные картинки. Сегодня мы предлагаем твоему вниманию ресурсы, где полно самых качественных игровых бонусов.

Текст: Александр Краснов

НОВЫЙ ОБЛИК WINDOWS

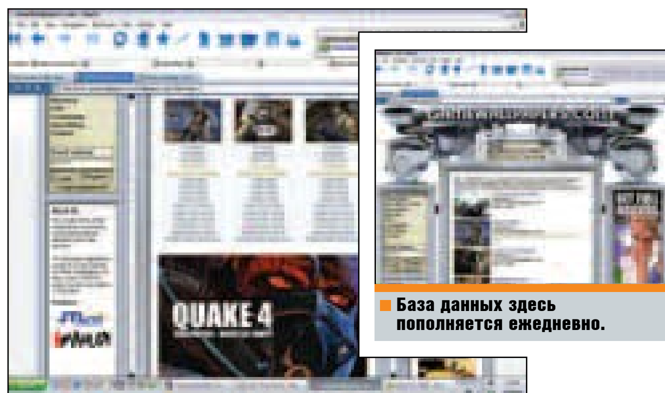
Благоустройство рабочего места

ГЛАВНЫЙ ПО ОБОЯМ

http://www.gamewallpapers.com/

Название этого сайта говорит само за себя – игровых обоев здесь видимо-невидимо. У сайта хороший дизайн – ссылки на самые последние картинки удобно расположены на главной странице. Там же ты можешь узнать, сколько всего «воллпейперов» есть к той или иной игре.
Содержимое тоже не подкачало. Уже сейчас можно разжиться картинками для рабочего стола по мотивам ***HALO 3*** и ***Hellgate: London.*** Многие материалы эксклюзивны, и чтобы скачать их, тебе нужно будет зарегистрироваться. Иначе придется довольствоваться обоями в низком разрешении.
Если тебе интересны только обои для рабочего стола, это то место, куда следует заглянуть в первую очередь.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



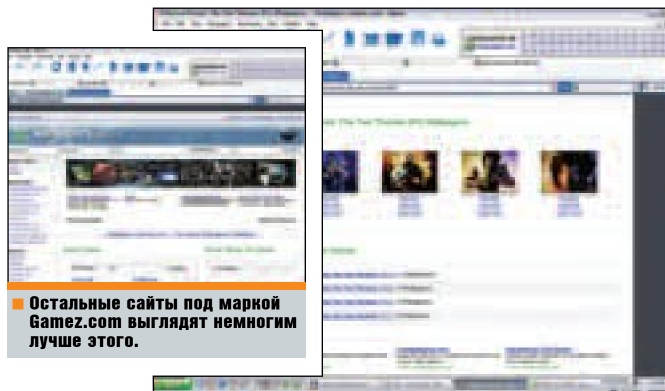
База данных здесь пополняется ежедневно.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

http://wallpapers.gamez.com/

Ресурс **Wallpapers.Gamez.com** принадлежит западному игровому порталу **Gamez.com**, который в последнее время переживает не лучшие времена. Вряд ли посетителям придется по вкусу пустоватый дизайн сайта, где даже строчку поиска обнаружить не так просто.
Ресурс обновляется всего несколько раз в неделю, хотя материалов на сайте довольно много. Главное, что может здесь заинтересовать посетителя, так это рубрикатор по разным игровым платформам, включая совсем уж старые. Быть может, ты как раз ищешь обои по любимому в детстве файтингу? Тогда тебе точно сюда – тут полным-полно такого добра.

Дизайн: 3
Полезность: 3
Оценка: 3



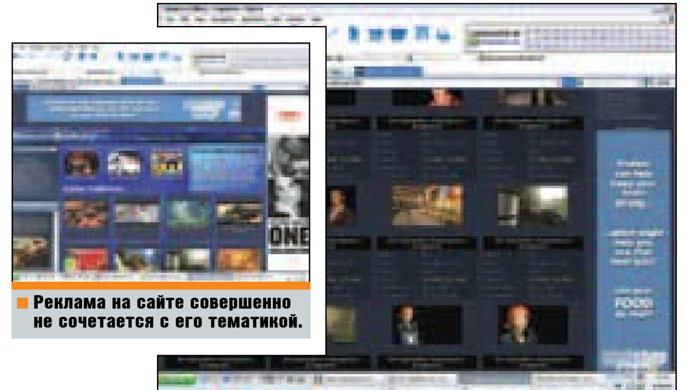
Остальные сайты под маркой Gamez.com выглядят немногим лучше этого.

ЭКСКЛЮЗИВ И КЛАССИКА

http://www.gamersgallery.com/

Главная страница этого сайта чересчур перегружена разномастными картинками – из-за такой пестрящей аляповатости ресурс не только убого выглядит, но и очень долго грузится даже при довольно шустром интернет-соединении. Однако с наполнением здесь полный порядок – целое море скринсэйверов и обоев. Последние делятся на три категории: эксклюзивные, официальные и классические. В первом разделе попадаются редчайшие экземпляры, а во втором – обычные изображения, сделанные самими разработчиками игр. Ну, а в «классическом» ты сможешь отыскать обоину из какой-нибудь старой игрушки. Жаль, что на сайте нет поля поиска, есть только большое навигационное меню.

Дизайн: 3
Полезность: 5
Оценка: 4

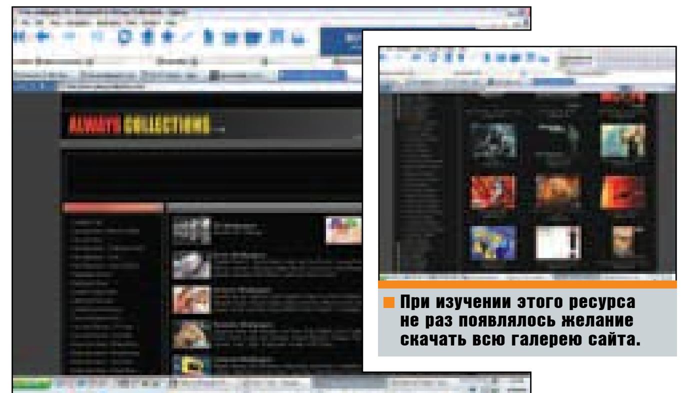

Реклама на сайте совершенно не сочетается с его тематикой.

ТОЛЬКО ЛУЧШЕЕ

http://www.alwayscollections.com/

Этот сайт – огромный сборник обоев различной тематики, начиная от арт-хаусного искусства и заканчивая хентаем. Раздел игр здесь по праву можно считать одним из лучших. Возможно, база не столь богата картинками из новейших проектов, зато выложенные здесь изображения – это самые красивые и необычные игровые иллюстрации. Дизайн сайта хоть и кажется излишне простым и безликим, но зато поиск и навигация по материалам здесь очень удобны – за два-три клика ты найдешь все, что нужно. А еще тут почти нет рекламы, благодаря чему портал грузится довольно шустро. Если не гонишься за новинками, а ищешь только действительно качественные материалы, то тебе сюда.

Дизайн: 5
Полезность: 4
Оценка: 5



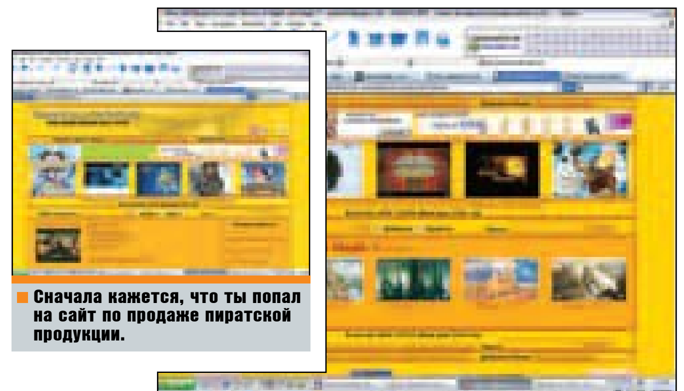
При изучении этого ресурса не раз появлялось желание скачать всю галерею сайта.

GAMEWALLPAPERS ПО-РУССКИ

http://www.gamewallpapers.ru/

Важно не перепутать западный портал **GameWallpaper** с его русским аналогом, ведь отечественный ресурс проигрывает заморскому по множеству параметров. Возможно, авторы надеялись, что ярко-желтая цветовая палитра – это красиво, но на деле подобное оформление вызывает лишь раздражение. Бесит и флэш-реклама, выскакивающая чуть ли не на каждой страничке сайта. Каких-то изысканных и редких картинок мы не нашли – тут представлены только официальные обои. Зато очень порадовал тот факт, что база данных ежедневно пополняется свежими изображениями. Коллекция тут подобралась действительно немаленькая. Может быть, и тебе что-нибудь в ней приглянется?

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4


Сначала кажется, что ты попал на сайт по продаже пиратской продукции.

«Герб на плаще – знак принадлежности к той или иной гильдии. Символ могущественного клана внушает врагу благоговейный страх. В каждый бой ты идешь с товарищами под общим знаменем, с единым гербом на развивающихся плащах. Так было всегда. И казалось, ничто не сможет нарушить эту традицию. Но мир не стоит на месте и все меняется».

Текст: Александр Мельников aka Kinn

GUILD WARS: FACTIONS

ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ



Мы лидируем с перевесом в 49 очков. Еще чуть-чуть, и победа будет в наших руках.

А НА ГРАНИЦЕ ТУЧИ ХОДЯТ ХМУРО

Недолго я пребывал в одиночестве, изучая новые территории, появившиеся в игре вместе с релизом ***Guild Wars: Factions***. Одному странствовать хорошо, но в составе гильдии – еще лучше! Всегда есть с кем словечком перекинуться, у кого попросить помощи. Правда, членство в гильдии также накладывает некоторые обязанности – например, нужно зарабатывать специальные очки рейтинга в сражениях с другими игроками. Выбрав старых PvP-персонажей, я стал изучать ситуацию на полях сражений.

На новых территориях идет глобальная война между двумя гигантскими фракциями. Пограничные земли орошаются кровью так же обильно, как и Арена Героев. Гильдии объединяются в альянсы и ведут непрерывные сражения, пытаясь оттяпать друг у друга города. Каждая пядь земли достается неимоверным трудом. Я, естественно, не мог оставаться в стороне и решил поучаствовать в настоящей войне. Хорошенько экипировав своего элементалиста, я с головой окунулся в кровавые баталии.


А тут мы метро выкопаем. И будем сваи забивать!


Нет, это не горящее газовое месторождение. Так смотрится эффект мощного заклинания.

СВОЙ-ЧУЖОЙ

Все оказалось не так просто. В битве между фракциями участвуют два объединения. Однако команда одного альянса не является единым целым, а разбита на три группы по четыре человека. С одной стороны, такое деление осложняет координирование бойцов, но с другой – предоставляет широкий выбор для тактического маневра.

Задача перед игроками стоит не из легких. Нужно захватить и удержать как можно больше форпостов. Контроль над ними добавляет команде боевые очки. Выигрывает то объединение, которое быстрее наберет 500 очков. Вся загвоздка в том, что фортов семь, а групп в каждой команде всего три. Альянс должен постоянно перемещаться, захватывая позиции неприятеля и защищая собственные. Успех сражения целиком и полностью зависит от координации действий всех трех групп. Они должны не только эффективно распределять силы бойцов, но и прокладывать оптимальные маршруты для передислокаций.

Главный враг каждого объединения – время. Чем больше минут команда теряет в беготне от одного форта к другому, тем выше риск проиграть. Приходится использовать специальные умения воинов и заклинания, которые ускоряют дружественных персонажей, а также проклятия, уменьшающие скорость игроков вражеской команды. В ход идет все – от банальной атаки по ногам до оглушения противника двуручными молотами. Наш альянс показал себя более чем достойно в пограничных сражениях, хотя, признаюсь честно, моей заслуги в этом нет.

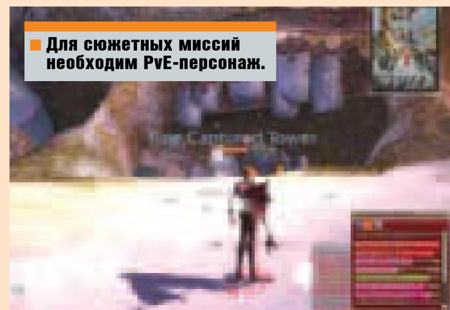


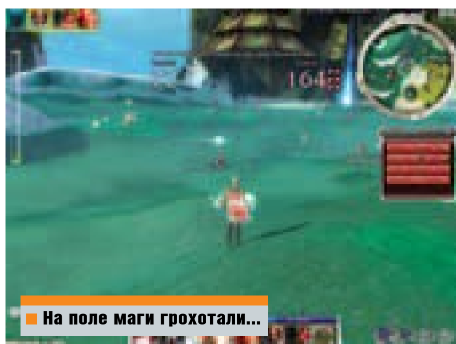
ЛЕБЕДЬ, РАК И ЩУКА

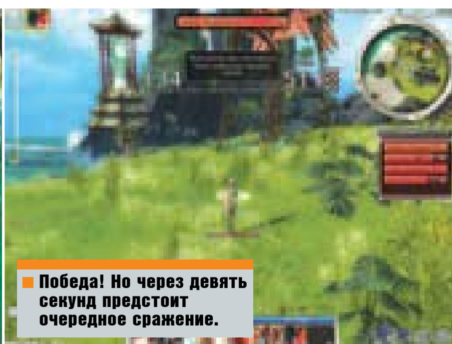
Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Вот и наш альянс развалился из-за ссор и противоречий. А как хорошо было вместе кричать от радости после очередной победы, поздравлять друг друга с отличной игрой... Теперь придется искать новых союзников, снова находить общий язык в вопросах политики и войны. Но никуда не денешься – такова игра.

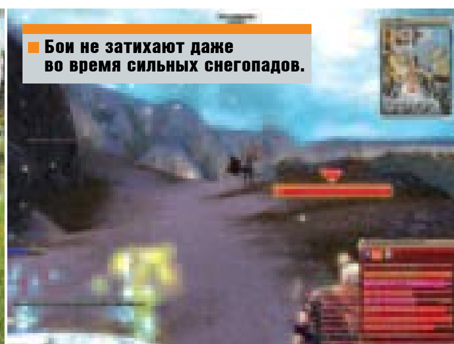
ДОБРОВОЛЬНО-ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

В *Factions* игроки, сражающиеся с монстрами, могут зарабатывать очки рейтинга. Это нововведение пришлось по вкусу геймерам. Даже те игроки, которые прошли PvE-составляющую и полностью переключились на PvP, вновь захотели выполнить сюжетные задания. Однако подобные миссии доступны лишь в принадлежащих гильдии городах. Это осложняет дело. Ведь попасть в город непросто. Созданные для PvP-боев герои не могут свободно перемещаться по миру – для них открыты лишь арены. Приходится создавать чисто PvE'шных персонажей.


Для сюжетных миссий необходим PvE-персонаж.


На поле маги грохотали...


Победа! Но через девять секунд предстоит очередное сражение.


Бои не затихают даже во время сильных снегопадов.

ДНЕВНОЙ ТЕМНЫЕ СИЛЫ

Привет, поклонник вселенной «Дозоров». Прежде, чем поведать о тяжелых трудовых буднях компании Targem Studio, позволь ответить на самый популярный вопрос: почему мы, собственно, взялись за разработку *«Дневного Дозора»*. Причина проста – личная заинтересованность сотрудников. Нам захотелось приобщиться к легендарному миру, рожденному писателем Сергеем Лукьяненко, поэтому, когда Nival Interactive предложила заняться «Дневным Дозором», мы с радостью согласились. Но полноценный сиквел, а наша игра продолжает события *«Ночного Дозора»*, за пару месяцев не сделаешь. Ниже мы расскажем, как планировались и претворялись в жизнь все те новации, которые ты обязательно найдешь в игре.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

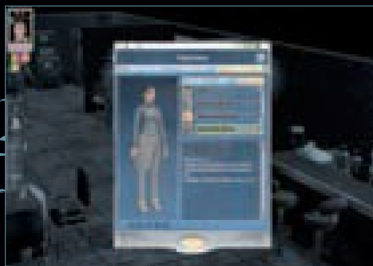
Создание ***«Дневного Дозора»*** мы начали игрой в ***«Ночной Дозор»***, а также изучением форумов и профильной прессы, дабы узнать, что о проекте думают геймеры. Перечень необходимых изменений сформировался быстро, поскольку отзывов и критики (как конструктивной, так и не очень) было предостаточно.

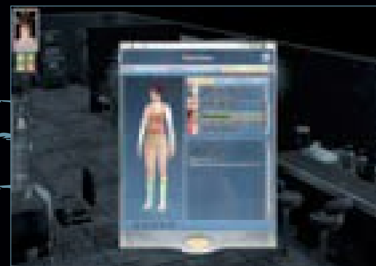
Для начала мы решили предоставить игроку свободу выбора напарников. В «Ночном Дозоре» класс братьев по оружию задавался единожды и сохранялся неизменным на протяжении всех приключений. «Дневной Дозор» позволит тебе самому решать, каким составом отправляться в очередной поход. Выбор осуществляется в баре, где «тусуются» разномастные Темные: ведьмы, оборотни, вампиры и маги. Именно они оказались в центре нашего внимания. Большинство Темных – в душе авантюристы, поэтому ввязаться в очередную заварушку для них – раз плюнуть. Злачное заведение главная героиня посещает после каждой операции. Узнав последние сплетни и определившись с тактикой действий в следующем эпизоде, можно набрать отлично сбалансированную команду. От ее состава зависит успех всей миссии.

БОЙСЯ ЖЕНЩИНЫ

Устранив основной, на наш взгляд, недостаток, мы занялись главной героиней. Анне, Темной волшебнице, напарнице Стаса из «Ночного Дозора», явно недоставало некой изюминки, выделяющей ее на фоне персонажей других игр. После напряженных дебатов решено было снабдить ее уникальным заклинанием, известным во вселенной Дозоров как «Паранджа». Данная магия позволяет ведьмам менять свою внешность без всякой косметики – так решил Сергей Лукьяненко. Но мы внесли и собственную лепту: в игре «Паранджа» имеет дополнительные эффекты, например, увеличивает ловкость героини и повышает ее устойчивость к чужим заклинаниям. Таким образом, Анна способна преобразиться до неузнаваемости в любой момент, потратив при этом совсем немного магической энергии. С одной стороны, польза в бою, с другой – чисто эстетическое удовольствие.


Заклинание «Паранджа» выполнено в виде удобного редактора.



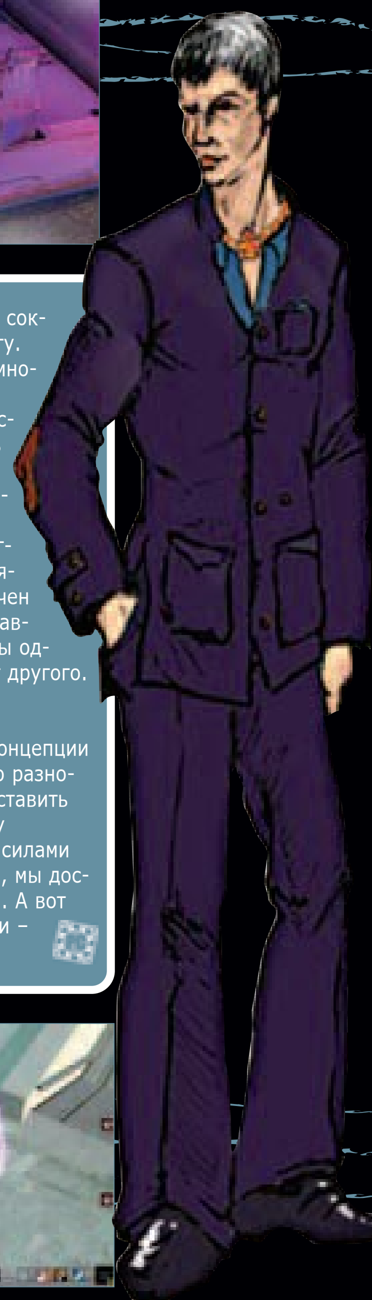


ДОЗОР





■ Сейчас бар пустует, но к полуночи жизнь будет бить ключом...



СЧИТАЕМ ВЕРОЯТНОСТИ

Наконец, существенной модернизации подверглась вся боевая система. Стараясь максимально разнообразить схватки, одновременно сохранив сложность, мы ввели в геймплей не имеющий аналогов инструмент – «Вероятностный Анализатор». Оформлен он в виде мини-игры, которую главная героиня запускает на своем карманном компьютере. Идея эта, признаемся, заимствована из книг Лукьяненко. По замыслу автора, дозорные умели просчитывать вероятность нескольких путей развития событий и никогда не пренебрегали этим искусством, особенно перед очередной рискованной авантюрой. У нас такие «вычисления» представлены как манипуляция разноцветными лучами: выстраивая их определенным образом, Анна может повлиять на различные аспекты предстоящей миссий. Например, в ее власти уменьшить количество и силу врагов, завалить арену боевых действий полезными бонусами, а то и спрятать на ней секретное оружие. Возьмем уже готовую игровую ситуацию – драку с «Дневным Дозором» на площади им. Пушкина в Москве. Правильно просчитав вероятности, игрок попадает на место в тот момент, когда часть вражеских воинов отлучилась на патрулирование в другие районы города. Соответственно, справиться с оставшимися будет легче.

РОКОВАЯ МАГИЯ

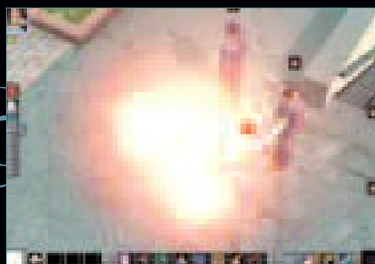
Сражения протекают по тому же принципу, что и в «Ночном Дозоре», но с использованием новых способней героев. Так, Темные запросто могут «подзарядиться» энергией случайных прохожих. Правда, ближе к финалу игры, когда в боях сходятся целые группы магов, простой «подкормкой» делу не поможешь. На этот случай мы предусмотрели особые, комбинированные заклинания. Несколько героев объединяют усилия и наносят сокрушительный удар по врагу. Энергии при этом уходит много, но эффект того стоит. Так, «Массовая Драка» заставляет недругов устроить потасовку между собой, а «Инферно» буквально поджигает землю под ногами противников, нанося им огромный урон. Для особо тяжелых случаев предназначен «Темный Ритуал», восстанавливающий жизненные силы одного члена группы за счет другого.

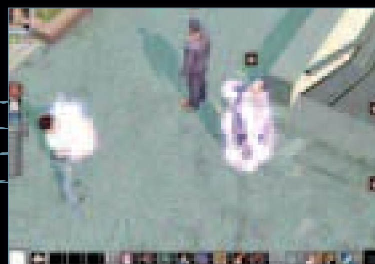
ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА!

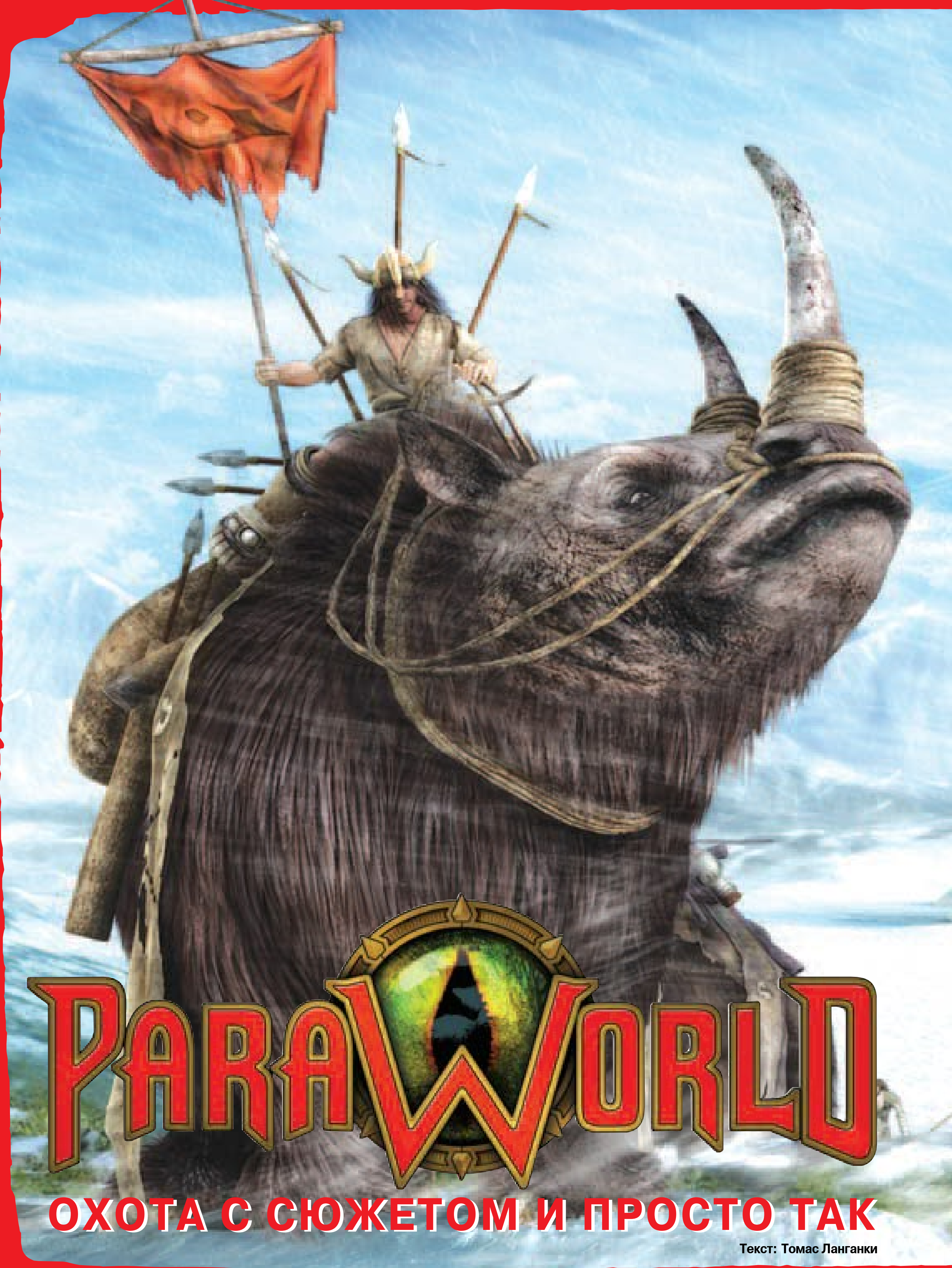
При разработке игровой концепции мы старались максимально разнообразить геймплей, предоставить тебе необходимую свободу действий и познакомить с силами Дневного Дозора. Кажется, мы достигли поставленных целей. А вот насколько удачны эти идеи – судить уже тебе.



■ Механика боев не претерпела изменений, а вот магический арсенал существенно расширился.







ОХОТА С СЮЖЕТОМ И ПРОСТО ТАК

Текст: Томас Ланганки


В режиме Defender защитник получает уже укрепленную базу.

В прошлом выпуске дневников мы подробно поговорили о каждом из трех племен, которыми тебе предстоит руководить в игре. Теперь настало время выяснить, какие цели преследуют Северяне, Кочевники и Клан Дракона, а также раскрыть саму структуру однопользовательской кампании. Впрочем, ценителям сетевых баталий тоже не стоит переворачивать страницу – мультиплеер не останется за бортом нашей беседы.

ВОЯЖ ДЛЯ ОДНОГО

Как ты, надеюсь, помнишь, фабула *Paraworld* повествует о трех искателях приключений, оказавшихся в странном мире, где динозавры сосуществуют с людьми. В однопользовательской кампании тебя ждут порядка двух часов сюжетных роликов на движке игры, множество интересных диалогов, а также «мысли вслух» самих главных героев, попавших в столь непростую ситуацию.

Правда, основные события предваряются исчерпывающим тренировочным режимом, но если ты на стратегиях «собаку съел», можешь смело его пропустить – обучение мы никому не навязываем. Кампания устроена таким образом, что в центре внимания оказывается каждое из племен поочередно. Однако последнюю, самую сложную треть игры каждый проходит наиболее приглянувшейся ему стороной. Если же несколько попыток одолеть врага закончатся полным провалом, ничто не мешает сменить племя и попробовать совершенно другую тактику, ведь у каждого из трех народов свои сильные и слабые стороны.

Все задания делятся на главные и дополнительные. Первые надо выполнить, как говорится, кровь из носу, иначе сюжет развиваться не будет. А вот на вторые можно смело махнуть рукой, но не говори потом, что основная задача оказалась слишком сложной! Побочные квесты призваны как раз облегчить прохождение. Так, выполнение необязательной миссии нередко «оплачивается» эксклюзивным оружием или полезным артефактом. Более того, каждый следующий уровень зависит от твоего успеха в предыдущем, но в чем именно проявляется зависимость, я расскажу позже.

ВОЯЖ ДЛЯ ВОСЬМЕРЫХ

Мультиплеер, на мой взгляд, получился ничуть не менее привлекательным, чем сюжетная часть. До восьми человек сойдутся в битве на двадцати картах. И если в иных стратегиях игроки в состоянии быстро выучить расположение всех тактически важных объектов на поле боя, в нашей игре новые матчи приносят сюрпризы. Возьмем, к примеру, хищников. Динозавры, населяющие джунгли, одинаково агрессивны к солдатам любой стороны. Места скопления опасных животных определяются случайно, запомнить их физически невозможно.

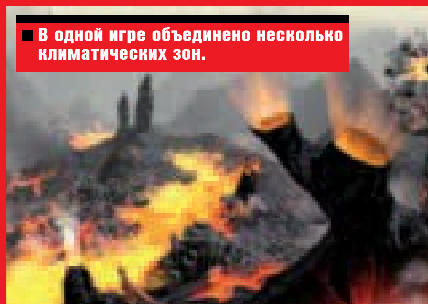
Мы запланировали три многопользовательских режима. В классическом Deathmatch побеждает та сторона, которая уничтожит все здания и войска соперника или первой построит врата в другое измерение, чтобы сбежать из мира Paraworld. Впрочем, побег – условие опциональное, его можно отключить и сражаться «до последней капли крови».

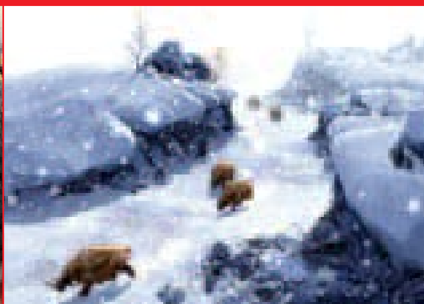
В режиме Domination необходимо захватывать контрольные точки, отмеченные флагами. Как только все знамена окажутся во власти одного игрока или команды, начинается обратный отсчет. Сопернику необходимо отвоевать хотя бы одну позицию, чтобы остановить таймер, но если другая сторона вернет себе рубеж, отсчет продолжится с того места, на котором прервался.

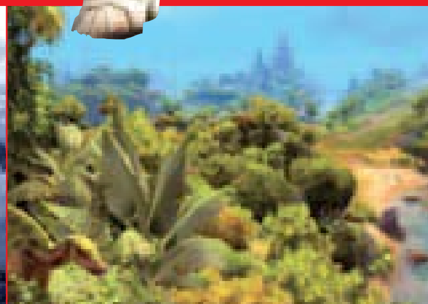
Баталии в режиме Defender бушуют по принципу «один против всех». Обороняющийся игрок получает в свое распоряжение уже укрепленное поселение и солидный запас ресурсов. Ему противостоят все остальные участники, которые должны захватить базу за отведенное время.

Обрати внимание, все описанные механизмы уже протестированы и «готовы к употреблению», так что разработку мы планируем завершить в срок – игра появится в магазинах ориентировочно в сентябре этого года.




В одной игре объединено несколько климатических зон.





Плата с поддержкой Core 2 Duo от ASUS

Сенсационные результаты (в том числе и в играх) нового поколения процессоров от **Intel** *Core 2 Duo* заставили некоторых пользователей готовиться к апгрейду уже в конце весны, приобретая материнские платы на базе чипсета *i975X*. Однако те платы были еще несовместимы с *Conroe*. И лишь в середине июня на рынке стали появляться обновленные ревизии желанного чипсета. Плату, оснащенную полноценной поддержкой Core 2 Duo, выпустила и компания **ASUS**. Модель *P5W DH* несет на борту достаточно серьезную систему охлаждения мостов и схемы питания процессора посредством медных радиаторов и тепловой трубки. Кроме того, в комплекте с новинкой будет поставляться *Wi-Fi*-станция, позволяющая организовать беспроводную сеть. Цена продукта составит почти триста долларов (260 евро), однако не стоит забывать, что помимо самой «материнки», пользователь получает и точку доступа.



Компактные термопринтеры от Sony

Компания **Sony** представила два компактных фото-принтера серии *PictureStation*, которые подойдут для производства обычных и художественных фотографий. Портативная модель *DPP-FP55* отличается небольшими габаритами, поэтому ее можно взять с собой в отпуск и сразу же распечатывать понравившиеся снимки. Аппарат снабжен двухдюймовым экраном, с помощью которого можно избавляться от эффекта красных глаз, увеличивать отдельные части кадра и настраивать контраст без всякого участия компьютера. Для тех, кто предпочитает редактировать фотографии прямо с камеры, Sony также предлагает принтер *DPP-FP35*. Модель не оснащена ЖК-экраном, но поддерживает стандарт *PictBridge*, благодаря чему желанные снимки можно отредактировать и напечатать прямиком с цифрового аппарата, совместимого с PictBridge. Эта машинка также подключается к персональному компьютеру через USB и используется как обычный принтер. Принтеры Sony PictureStation печатают изображения с применением 16,7 миллионов цветов и покрывают отпечатки прозрачным пластиковым покрытием (SuperCoat 2), которое защищает их от влияния воды, жары и пр. Стоимость одного снимка, сделанного с помощью PictureStation DPP-FP55 или DPP-FP35, равна $0,29. Модель DPP-FP55 появится в магазинах уже в июле по цене в $150 долларов, а DPP-FP35 поступит в продажу в сентябре, и будет стоить около $100.



Скандальная видеокарта от Sapphire

Изначально этот графический адаптер получил имя *Blizzard Radeon X1900 XTX*. Однако после ноты протеста **Blizzard Entertainment** (создателей всем известной игры ***WarCraft***), компании **Sapphire Technologies** пришлось переназвать видеокарту в *Toxic Radeon X1900 XTX*. Любопытная модель создана на основе чипа *ATI R580*, который разогнан с 650MHz до 675MHz, а частота памяти увеличена на 50MHz, до 1600MHz. Несмотря на то, что общий прирост невелик, эта видеокарта от Sapphire является самой быстрой на сегодня среди других ускорителей, основанных на *X1900 XTX*, а уникальная система водяного охлаждения открывает нешуточный потенциал для экстремальных оверклокеров. Рекомендованная цена устройства составляет $599, а вот время появления в продаже пока неизвестно.



Устройство для Skype-конференций

Японцы из компании **Elecom** анонсировали любопытный девайс *SSP-M4SV* для людей, часто пользующихся *IP*-телефонией. По сути это разветвитель на четыре гарнитуры, который подключается к компьютеру посредством *USB*-интерфейса. С помощью новинки можно устраивать телефонные конференции с участием четырех человек. Для удобства пользователей на верхней панели SSP-M4SV расположено пять клавиш для отключения как всех микрофонов, так и каждого по отдельности. Даже если микрофон отключен, звук будет подаваться в наушники, позволяя участнику конференции просто слушать телефонные переговоры. Устройство достаточно компактно (70x70x16,5 мм) и весит всего 62 г., так что его всегда можно взять с собой в поездку и использовать, например, вместе с ноутбуком. Ориентировочная цена Elecom SSP-M4SV составляет $33.



Медиацентры от Prestigio

Современные компьютеры все больше становятся похожи на бытовую электронику, вытесняя стационарные видео- и аудио-плееры. Вот и компания **Prestigio** объявила о начале поставок медиацентров собственного производства. Модельный ряд Prestigio DMC будет представлен тремя сериями: *Ermitage 7xx* класса Hi-Fi, *Adelante 5xx* среднего уровня и младшей *Adelante 3xx*. Первыми устройствами станут *Ermitage 732* (*Intel Pentium 4* 630 3.0GHz, 512MB, 250GB), Adelante 564 (*AMD Athlon 64 3000+* 1,8GHz, 512MB, 250GB) и Adelante 364 (AMD Athlon 64 3200+ 2,0GHz, 512MB, 250GB). Все они функционируют на основе ***ОС Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005*** и позволяют слушать музыку, смотреть видеофильмы и фотографии, транслировать цифровое и аналоговое телевидение, записывать и проигрывать *DVD*, а также пользоваться интернетом. По мнению представителей компании, одним из наиболее привлекательных свойств Prestigio DMC является совмещение встроенного *TV*-тюнера с расширенными возможностями записи и, в частности, функция сдвига во времени (TimeShift). Рекомендованные цены в России следующие: Adelante 364 стоит $1170, Adelante 564 – $1250, а Ermitage 732 – $1460.



Драйверский корпус ASUS Vento 7700

Если ты увлекаешься автогонками и готов выложить за корпус без блока питания сумму в районе $200, то модель от **ASUS** под названием *Vento 7700* вполне может тебе подойти. Автомобильно-мотоциклетная составляющая не так заметна, как в предыдущей линейке корпусов Vento 3600, однако «дорожные» ассоциации угадываются и в новой модели. Обтекаемый корпус с X-образной серебристой вставкой выкрашен в синий и черный цвета. Используемые краски не только светятся в темноте под воздействием *UV*-ламп, но и защищают поверхность корпуса от царапин. Новый Vento осуществляет подачу свежего воздуха из фронтальных воздухозаборников с помощью 80-мм вентилятора и позволяет установить еще два «пропеллера» на задней панели корпуса – на выдув. В передних отверстиях расположены яркие светодиоды, имитирующие свет фар. Передняя крышка открывается вверх, напоминая забрало мотоциклетного шлема. Сзади, в верхней части корпуса, можно найти удобную ручку, которая позволяет проще переносить корпус. Корзина для жестких дисков развернута на 90 градусов, что облегчает доступ к панели разъемов накопителей. Сюда могут вместиться четыре 3,5-дюймовых жестких диска. Еще два 3,5'' устройства можно разместить во «внешних» отсеках: флоппи-привод или устройство чтения карт памяти. Для 5,25'' устройств отведены четыре отсека, причем для крепления оптических приводов не нужны винты – девайсы фиксируются специальными прижимными креплениями. В розничной продаже ASUS Vento 7700 появится в середине лета этого года, ориентировочная цена – от $160 до $200.



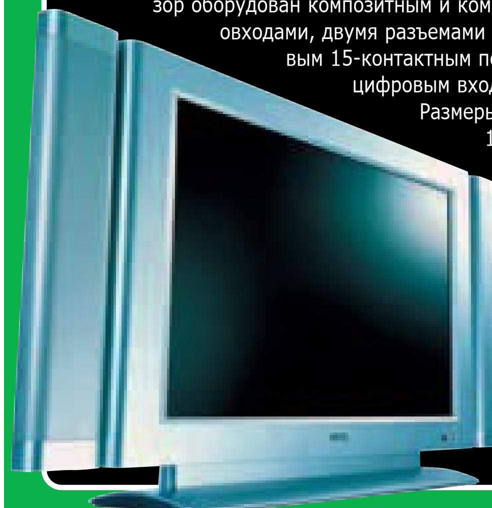
Ноутбук от Desten с двухъядерным процессором



Российская компания **Desten Computers** анонсировала выпуск новой модели ноутбука *EasyBook E 785*, построенного на базе чипсета третьего поколения *Intel 945GM* и процессоров *Intel Core Solo/Core Duo* с тактовой частотой до 2,16GHz (*T2600*). Ноутбук оснащен 15-дюймовым экраном с разрешением 1280x768 пикселей, кардридером 4-в-1 и оптическим приводом *DVD-RW*. Объем оперативной памяти *DDR2* может расширяться до 2Gb. Кроме того, лэптоп, в частности, оборудован интегрированными сетевым и *Wi-Fi* контроллерами и тремя разъемами *USB 2.0*. Объем памяти встроенной в чипсет видеоподсистемы *Intel Graphics Media Accelerator 950* составляет 128Mb. Масса ноутбука – 2,5 кг, а размеры корпуса – 333 x 276 x 24/33 мм. В комплект поставки миниатюрного ПК входит сумка для переноски лэптопа, оптическая мышь, а также программы *Антивирус Касперского Personal*, *Paragon DOS* и *Paragon Backup Drive*. Новинка поступит в продажу в июле-августе 2006 г. Ориентировочная стоимость ноутбука – $1100.

ЖК-телевизор BenQ DV3750 с диагональю 37 дюймов

Компания **BenQ** анонсировала новый жидкокристаллический телевизор *DV3750* с диагональю 37 дюймов (приблизительно 94 см). Широкоформатный дисплей (соотношение сторон – 16:9) обладает разрешением 1920x1080 пикселей, что позволяет без преобразований выводить на него изображение в формате HDTV. Яркость матрицы составляет 550 кд/кв.м, контрастность – 800:1, а углы обзора 176 градусов по вертикали и горизонтали. Кроме того, новинка отличается небольшим временем реакции матрицы, составляющим 8 мс (при переключении между оттенками серого). Фирменная технология *Senseye* обеспечивает яркие и реалистичные цвета, а системы *SRS TruSurround XT technology* и *Virtual Dolby Surround Prologic II* позволяют получать эффект объемного звука при помощи стереофонических динамиков суммарной мощностью 30W. Производитель также упоминает возможность независимой регулировки четырех цветов (красного, синего, зеленого, желтого), функцию «картинка в картинке», режим стоп-кадра и таймер отключения. Телевизор оборудован композитным и компонентным видеовходами, двумя разъемами *S-Video*, аналоговым 15-контактным портами D-Sub и цифровым входом DVI-HDCP. Размеры новинки – 1025x657x220 мм, а вес – 23,5 кг (вместе с подставкой). О времени появления в российских магазинах и цене BenQ DV3750 пока ничего не сообщается.



В ПОГОНЕ ЗА ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬЮ

Тестирование восьми новых видеокарт

Текст: Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

Методика тестирования

«Скорострельность» графических адаптеров была исследована в четырех современных играх, позволяющих максимально нагрузить железо - ***FarCry***, ***Quake 4***, ***F.E.A.R*** и ***Battlefield 2***. Мы использовали разрешение 1600x1200 пикселей при максимальных установках, с включенными антиалиасингом AAx4 и анизотропной фильтрацией AFx16. Основным показателем при выставлении оценок была производительность карты, измеряемая в fps, а также шум системы охлаждения и цена.

ЧТО мы тестировали

- **ASUS EN7600GS Topsilent**
- **Sapphire Radeon X1800GTO**
- **ASUS EN7600GT**
- **ASUS EN7900GT TOP**
- **Sapphire Radeon X1900 XT**
- **ASUS EN7900GTX**
- **Sapphire Radeon X1900 XTX**
- **Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX**

В игровом компьютере видеокарта является главным элементом, влияющим на производительность. Предлагаем тебе ознакомиться с тестированием очередной партии видеокарт, основанных на самых новых чипах от **ATI** и **nVidia**.

ASUS EN7600GS Topsilent

Недорогая карточка, основанная на чипсете *GeForce 7600GS,* по всей видимости, станет бестселлером на рынке. Модель располагается на средней ступеньке седьмой серии nVidia, между продуктами на базе чипов с индексами *7300* и *7800/7900*.
Как ты понимаешь, в современном компьютере, являющимся по совместительству мультимедиа-центром, как правило, важна не только производительность, но и способность работать с минимальным уровнем шума. *ASUS EN7600GS Topsilent* оборудована пассивной системой охлаждения. Увеличенный радиатор обеспечивает большую зону теплообмена, а специальный дизайн позволяет раскладывать его, как мобильный телефон, для улучшения вентиляции. Объем памяти видеокарты составляет 256Mb, а время выборки микросхем – 2.5 нс. Число пиксельных и вершинных конвейеров у ядра составляет соответственно 12 и 5.
Стоит отметить, что EN7600GS TOP от ASUS отличается не только полным отсутствием шума. Радиатор *ReverseCool* позволил производителю существенно повысить рабочие частоты как GPU (с референсных 400MHz до 550MHz), так и DDR2-памяти (с 800MHz до 950MHz). EN7600GS TOP Silent оснащена памятью DDR2 объемом 512Mb, доступ к которой производится по 128-битной шине. И если сейчас ASUS EN7600GS Topsilent стоит около $160, то в будущем относительно простая разводка печатной платы позволит производителям еще снизить цены на графические адаптеры этой серии. Уже сегодня noname-платы можно приобрести и за $120.

Sapphire Radeon X1800GTO

Дизайн печатной платы эта видеокарта унаследовала от *Radeon X1800 XL(XT)*. Сложно сказать, каким образом ATI, в случае надобности, собирается снижать цены на эту модель, используя столь сложную плату. Получив PCB от X1800 XL (XT), *Radeon X1800 GTO* переняла и потребность в дополнительном питании, для чего на плате присутствует соответствующий 6-контактный разъем. Система охлаждения видеокарты также представляет собой копию эталонного кулера X1800 XL. К минусам такой конструкции относятся высокое тепловыделение и сильный шум турбины. Кроме того, сама плата имеет очень большие габариты, которые совершенно нетипичны для данного класса видеокарт. Число пиксельных и вершинных конвейеров чипа – 12 и 5. По умолчанию видеокарта функционирует на частотах 500/1000MHz, используя 256-битный интерфейс шины памяти. Как и предыдущий участник теста, Sapphire Radeon X1800GTO имеет два цифровых выхода и *TV*-выход. Оверклокеры, возможно, найдут способ

превратить этот акселератор в X1800 XL с помощью перепрошивки БИОС и включения недостающих конвейеров, однако в нашем случае этого сделать не удалось.

ASUS EN7600GT

Видеокарты на базе чипа *nVidia GeForce 7600 GT* можно однозначно назвать хитом среднего ценового диапазона. Графический адаптер имеет простой дизайн с низкой себестоимостью, невысокое тепловыделение и энергопотребление – 6-контактный разъем отсутствует и дополнительного подключения питания не требуется. Графическое ядро процессора *G73* сделано по 90 нм тех.процессу и функционирует на частоте 560MHz. Самое интересное – память этой видеокарты. Плата несет на себе четыре чипа памяти общим объемом 256Mb. Это микросхемы типа GDDR3 производства **Samsung** с плотностью 512 Мбит. Больше всего удивляет частота памяти, установленной в middle-end-видеокарте, – 1400MHz! До сих пор продукты среднего класса не могли похвастать столь высокой штатной частотой устанавливаемой видеопамяти. Стоит отметить, что вентилятор *ASUS EN7600GT* работает достаточно тихо, чем, к сожалению, не может похвастаться Sapphire Radeon X1800GTO.

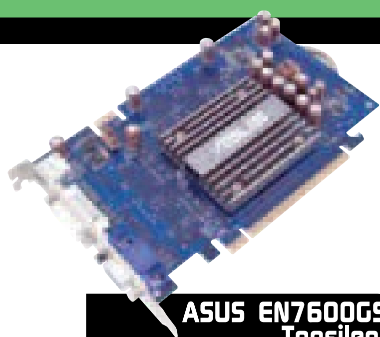
ASUS EN7900GT TOP

Графический адаптер является представителем последнего поколения графических адаптеров nVidia, в продуктовой линейке он располагается чуть ниже флагмана компании *7900GTX*. *ASUS EN7900GT TOP* поддерживает все современные технологии, включая шейдеры 3.0. Карта имеет интерфейс *PCI-Express 16x* и оборудована памятью объемом 256Mb памяти. Микросхемы

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор: AMD Athlon 64 FX-60
Память: Corsair DDR SDRAM 2x1Gb
Системная плата: ASUS A8N-SLI, чипсет nForce 4 SLI
Жесткий диск: WD Raptor 2x 74 Гбайт RAID 0
Оптический накопитель: NEC ND-4551 DVD±RW DL
FDD: 1.44Mb 3.5» NEC
Корпус: Antec Sonata + Powerman 500 Ватт
ОС: Windows XP SP2
Драйверы: Nvidia ForceWare 84.21, ATI Catalyst 6.3



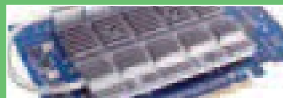


ASUS EN7600GS Topsilent

$160 

Соревноваться с более дорогими моделями, представленными в нашем тестировании, в разрешении 1600x1200 с включенными сглаживаем и анизатропной фильтрацией ей не под силу. Тем не менее, мы рискнем сделать прогноз: то, чем была в свое время *GeForce 4200*, а чуть позже – *GeForce 6600*, осенью 2006 года станет *GeForce 7600GS*. Конкретная модель от **ASUS** и вовсе уникальна – используя пассивную систему охлаждения в форме раскладушки, графический адаптер разогнан производителем до 550/950MHz (ядро/память).

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	NVIDIA GeForce 7600GS
Ядро	G73
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	12/5
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти,	MHz 550/950
Объем памяти, Mb	256
Ширина шины памяти, bit	128
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video





Sapphire Radeon X1800GTO

$230 

Основным конкурентом для этого графического адаптера является ***ASUS EN7600GT***. В двух игровых тестах с небольшим преимуществом побеждает ***Sapphire Radeon X1800GTO***, в двух других – ***ASUS EN7600GT***. Стоит отметить, что 256-битный интерфейс памяти X1800GTO благоприятствует высоким разрешением, и если зафиксировать в настройках разрешение 1024x768 пикселей, ASUS EN7600GT окажется быстрее. В дальнейшем конкурировать адаптеру с *GeForce 7600GT* по соотношению цена/качество будет сложно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	ATI Radeon X1800 GTO
Ядро	R520
Технологический процесс, мкм	0,11
Пиксельных/вершинных конвейеров	12/5
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	500/1000
Объем памяти, Mb	256
Ширина шины памяти, bit	256
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video



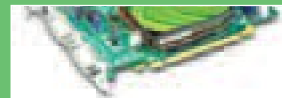


ASUS EN7600GT

$200 

Ты, возможно, уже в курсе, что видеокарты от **nVidia** любят движок ***Quake 4***, который унаследовал многие черты от ***Doom 3***. Данное тестирование не стало исключением – *ASUS EN7600GT* опережает своего основного конкурента (*Sapphire Radeon X1800GTO*) на целых 4,1fps в этой игре. Стоит отметить, что чип R520 уже снят с производства, именно поэтому его количество на складах ограничено. При равной производительности на стороне *nVidia GeForce 7600 GT* – цена и все предпосылки к ее снижению.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	NVIDIA GeForce 7600GT
Ядро	G73
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	12/5
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	560/1400
Объем памяти, Mb	256
Ширина шины памяти, bit	128
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video





ASUS EN7900GT TOP

$350 

Стоит отметить, что у стандартного ускорителя *7900GT* графический процессор функционирует на частоте 1320MHz, а память – на 480MHz. Приставка «TOP» у модели *ASUS EN7900GT* указывает на овеклокерские способности видеокарты – она разогнана до 520/1,44MHz. Если ты не слишком часто играешь в ***Battlefield 2***, то смысла переплачивать лишнюю сотню долларов за конкурента в лице *Sapphire Radeon X1900 XT* нет. В большинстве приложений отставание *ASUS EN7900GT TOP* составляет всего несколько fps.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	NVIDIA GeForce 7900 GT
Ядро	G71
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	24/8
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	520/1,44
Объем памяти, Mb	256
Ширина шины памяти, bit	256
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video



относятся к классу *GDDR3* – в количестве восьми штук они размещены на лицевой и оборотной сторонах печатной платы. У видеокарт, построенных на оригинальном дизайне от nVidia, есть единственный для оверклокеров (и плохо продуваемых корпусов) недостаток – радиатор кулера не накрывает чипы памяти, а, следовательно, они охлаждаются лишь воздушным потоком, что недостаточно эффективно при ненормированном увеличении частоты. В результате успешный разгон стандартной *7900 GT* возможен только по ядру, хотя и не всем он понадобится, ведь быстродействие такого адаптера сопоставимо с *GeForce 7800 GTX* (256 Мбайт). Инженеры ASUS со знанием дела подошли к модификации оригинального дизайна – на картинке вы можете увидеть изогнутые очертания фирменного кулера EN7900GT Top, закрывающего все нагревающиеся элементы графического адаптера. В его конструкции используются тепловые трубки, а возможностей хватает для гарантированной работы видеокарты на частотах 520/1,44MHz (ядро/память).

Sapphire Radeon X1900 XTX

Если забыть о разогнанном *Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX*, то перед нами наиболее производительный графический адаптер в линейке ATI. Карта оборудована памятью GDDR3 объемом 512Mb. Время выборки у микросхем – 1,1 нс. По умолчанию, память функционирует на частоте 1600MHz, а GPU работает на 650MHz. Интерфейс шины – 256 бит. По результатам тестов можно сказать, что новый продукт ATI, Radeon X1900 XTX, несомненно, является одной из самых быстрых графических карт на сегодняшний день. Более того, флагманский адаптер был доступен к приобретению, начиная со дня анонса, и какого-либо дефицита, как в случае с серией X1800, не ожидается.

Sapphire Radeon X1900 XT

Перед нами слегка облегченная версия 1900XTX. Единственное существенное отличие заключается в рабочих частотах – они снижены до 625/1450MHz (ядро/память). По этой причине данная видеокарта станет весьма удачным выбором для оверклокеров, однако при работе на стандартных частотах по соотношению цена/производительность конкурент из лагеря nVidia находится впереди. Что касается конструкции, числа пиксельных и шейдерных конвейеров и т.д., то по всем этим параметрам данная модель ничем не отличается от 1900XTX.

ASUS EN7900GTX

Флагман от nVidia. Старшая модель нового семейства, *GeForce 7900GTX*, ис-

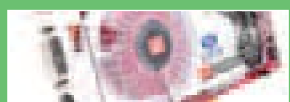


Sapphire Radeon X1900 XTX

$550 

Минусов у графического адаптера не так много, но они есть: высокий уровень энергопотребления, не слишком тихая двухслотовая система охлаждения (на уровне *7900GTX*) и проигрыш конкуренту (*ASUS EN7900GTX*) в OpenGL-играх, что наглядно демонстрирует ***Quake 4*** – продукт на чипе ***NVIDIA*** вырывается вперед на 10fps. Стоит также отметить у графического ядра наличие целых 48 пиксельных процессоров, что позволяет данной модели превосходно чувствовать себя при включенном антиалиасинге и анизатропной фильтрации.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	ATI Radeon X1900XTX
Ядро	R521
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	48/8
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	675/1600
Объем памяти, Mb	512
Ширина шины памяти, bit	256
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video

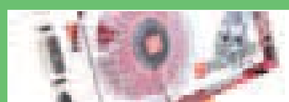


Sapphire Radeon X1900 XT

$455 

Разница в производительности между подобной «удешевленной» версией и 1900XTX зависит от приложения – в ***Battlefield 2*** эта видеокарта уступает своей «сестренке» около 6fps, а в ***FarCry*** проигрыш более чем заметен – почти 18fps. Советуем данную модель любителям хорошенько разогнать свое железо. Если же ты не собираешься рисковать дорогостоящим адаптером, лучше обратить внимание на уже ускоренный производителем ускоритель *ASUS EN7900GT TOP*, частоты которого увеличены до 520/1,44MHz.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	ATI Radeon X1900XT
Ядро	R521
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	48/8
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	625/1450
Объем памяти, Mb	512
Ширина шины памяти, bit	256
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video



ASUS EN7900GTX

$549 

Модель, сконструированная на самом производительном чипсете от калифорнийской компании, – *GeForce 7900 GTX*. Уровень шума от системы охлаждения находится на среднем уровне, однако совсем тихой видеокарту не назовешь – все то же самое, как и у *GeForce 7800 GTX 512*. Графический адаптер продемонстрировал очень высокую производительность, однако все-таки немного уступил *ASUS EN7900GTX* в большинстве игровых тестов. Реванш был взят в ***Quake 4*** – победа над продуктом ATI с разницей почти 10fps.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	NVIDIA GeForce 7900 GTX
Ядро	G71
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	24/8
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	650/1600
Объем памяти, Mb	512
Ширина шины памяти, bit	256
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video

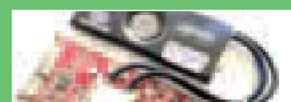


Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX

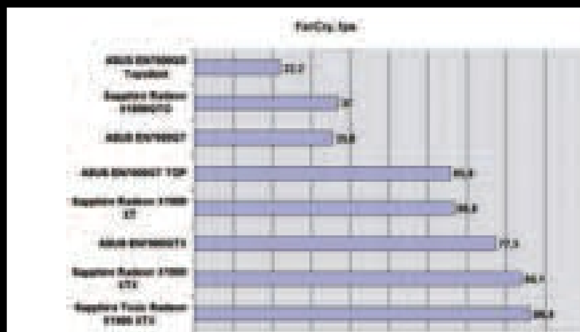
$599 

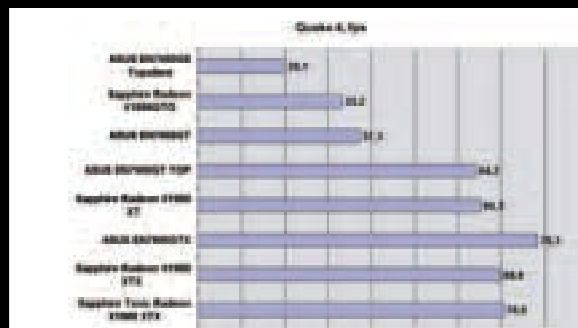
Самая необычная и наиболее быстрая видеокарта в нашем тестировании. Единственный проигрыш ***Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX*** был зафиксирован в ***Quake 4***, где ***ASUS EN7900GTX*** вне конкуренции. Благодаря штатной системе водяного охлаждения от **Thermaltake**, она функционирует на повышенных до 675/1600MHz частотах (ядро/память). Если ты планируешь приобрести *Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX*, то обязательно убедись, что у тебя есть свободные слоты PCI – в одном из них надо будет установить «водянку».

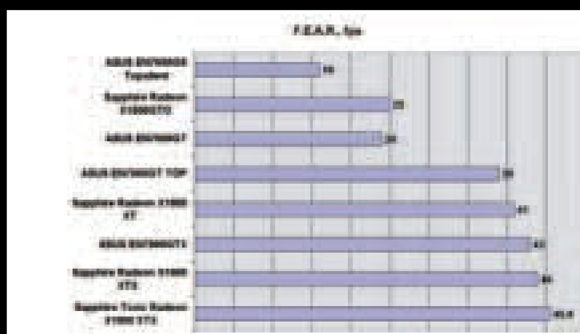
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Чипсет	ATI Radeon X1900XTX
Ядро	R521
Технологический процесс, мкм	0,09
Пиксельных/вершинных конвейеров	48/8
Интерфейс	PCI-Express 16x
Тактовая частота ядра/памяти, MHz	520/1,44
Объем памяти, Mb	512
Ширина шины памяти, bit	256
Разъемы на плате	2xDVI-I, 1xS-Video

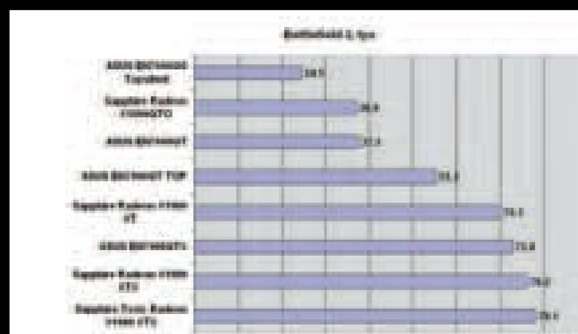


Производительность видеокарт в игровых приложениях









В битве гигантов *Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX* проигрывает *ASUS EN7900GTX* в OpenGL-играх (***Quake 4***), а вот в остальных играх флагман от **ATI**, как и его собрат на референсном дизайне, оказывается немного впереди.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru), а также российским представительствам компаний nVidia и ATI.

пользует тот же дизайн печатной платы, что и *GeForce 7800 GTX 512*. Благодаря переходу на новый, более тонкий техпроцесс и оптимизации дизайна пиксельных процессоров, NVIDIA сумела создать графический чип высшего класса с наименьшей площадью и уровнем энергопотребления в индустрии. Несмотря на то, что G71 состоит всего лишь из 278 миллионов транзисторов – на 24 миллиона меньше, нежели у G70, – он вполне способен успешно соперничать со значительно более сложным чипом *ATI R580* (*Radeon X1900*). При этом, никаких особенных новшеств GPU не содержит: по сути, он является дальнейшим развитием GeForce 7800, способным работать при более высоких тактовых частотах. Графический чип видеокарты изготовлен по 90-нм технологии и включает в себя 24 пиксельных и 8 вершинных конвейеров. Рабочие частоты ядра и памяти составляют 655/1600MHz, а объем памяти – 512Mb.

Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX

После ноты протеста компании **Blizzard** имя у этой видеокарты пришлось слегка изменить – вместо *Blizzard* (в переводе с английского – «снежная буря») карта получила не менее экстравагантное «отчество» *Toxic*. Для разработки **Sapphire Technologies** объединилась с **Thermaltake** с целью разработки тихой и эффективной системы охлаждения, способной заинтересовать энтузиастов. Печатная плата Toxic Radeon X1900 XTX не отличается от других моделей Radeon X1900 XTX, присутствующих на рынке. Настоящей изюминкой данной модели является специально разработанная система охлаждения, недоступная в качестве отдельного продукта. За циркуляцию жидкости в системе отвечает миниатюрная водяная помпа Thermaltake, работающая при напряжении питания 12V. Жидкость прокачивается сквозь секцию радиатора, охлаждаемую воздушным потоком, создаваемым вентилятором. Скорость вращения «пропеллера» может составлять 2000 или 2500 оборотов в минуту, в зависимости от положения переключателя. К сожалению, жидкостное охлаждение касается только графического процессора, а вот память довольствуется приклеенными алюминиевыми радиаторами.

Выводы

По соотношению цена/качество нам больше всего понравилась модель ASUS EN7600GT, она и получает награду «Лучшая Покупка». «Выбором Редакции» стал графический адаптер, сконструированный на флагманском чипсете от ATI – Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX. Модель уступает флагману из лагеря nVidia только в ***Quake 4***, работает на повышенных частотах, а также оснащена достаточно тихой и эффективной водяной системой охлаждения. 

УРОК ФИЗИКИ



КРАТКИЙ ОБЗОР AGEIA PHYSX

В реальности каждый объект имеет свою плотность, вязкость, массу, упругость и взаимодействует с окружающим миром по строгим законам. Вода затекает в углубления, щепки отлетают от стены – все это происходит с определенным темпом. Для расчета и использования в играх большего числа специальных эффектов не так давно была придумана плата *Ageia PhysX*. Она не призвана увеличивать производительность и ускорять уже имеющийся контент, а лишь способна увеличить уровень реализма и качество изображения в целом.

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

Концепция, предлагаемая ***Ageia Technologies***, состоит из трех основных компонентов. Центральный процессор занимается игровым процессом и расчетами искусственного интеллекта, задачей графического процессора является рендеринг и отображение игровой сцены, а на плечи PhysX ложится вся нагрузка по просчету физической модели игрового мира.

В настоящее время существует совсем немного игр, поддерживающих Ageia PhysX: ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter***, ***Rise of Nations: Rise of Legends***, ***Bet on Soldier: Blood Sport, Cell Factor***, ***Gunship Apocalypse*** и ***City of Villain***s. В будущем ожидается расширение этого списка, в котором, в частности, появится ***Unreal Tournament 2007***.

Стоит заметить, что единого стандарта для создания физических эффектов пока не существует – борьба разворачивается между *Ageia*, *Havok 4*, *Havok FX* и *DirectX Physics* от **Microsoft**.

Последние два позволяют использовать для обсчета физической модели графические процессоры с поддержкой *FP32*. С учетом их распространенности на рынке, это делает Havok FX (а впоследствии и DirectX Physics) гораздо более универсальным решением, нежели движок Ageia, требующий наличия специализированного аппаратного обеспечения, выпускающегося в гораздо меньших количествах.

Стоит заметить, что популярность и доступность многоядерных процессоров также не стоит на месте, и разработчики вполне могут предпочесть использование для физических эффектов комплекса Havok 4, затачиваемого именно под многоядерные процессоры, в т.ч. и процессоры *Cell* в PlayStation 3.

Для популяризации своего подхода к созданию реалистичной физической модели в играх Ageia необходимо наличие хотя бы одной по-настоящему известной и популярной в массах игры. Пока такого проекта не наблюдается, но претендент на это звание уже имеется – это ожидаемый многопользовательский шутер Unreal Tournament 2007.

Что касается эффектов, которые позволяет создавать процессор PhysX, то пока они не отличаются разнообразием и реалистичностью. В ранних версиях основной упор сделан на увеличение количества обломков, что не сильно приближает изображение к действительности. К тому же обломки исчезают спустя некоторое время, что отнюдь не добавляет игре реализма, скорее наоборот – способствует возникновению у игрока ощущения искусственности происходящего на экране.

В демо-версии Cell Factor дела обстоят намного лучше, но и здесь в бочке меда имеется изрядная ложка дегтя – имитация жидкостей не только очень далека от идеальной, но и приводит к значительному падению производительности в соответствующих сценах. Одним словом, все безбожно тормозит.

В последующих версиях API PhysX будут добавляться новые эффекты. В Cell Factor уже есть поддержка реалистичного поведения тканей. В перспективе использование объектов типа «cloth» позволит разработчикам компьютерных и видеоигр создавать персонажей, одежда которых ведет себя так же, как и в реальном мире.



Ускоритель *ASUS PhysX P1* является достаточно небольшой платой с маленьким кулером. Размещается устройство в разъеме PCI, что несколько странно (почему на PCI-E?). На плате установлено четыре чипа памяти *GDDR3* общим объемом 128Mb. Номинальная частота для микросхем с суффиксом BC20 составляет 500 (1000)MHz, но память *PhysX P1* работает на частоте 366 (733)MHz.



Для моделирования поведения и взаимодействия большого количества сложных объектов необходимо применение параллельных вычислений, в противном случае мы рискуем получить неудовлетворительную производительность. Надо сказать, что именно такой архитектурой во многом обладают современные *GPU* или же процессоры вроде *Cell*. Кроме того, ATI Technologies и nVidia уже объявили о возможности использования графических карт *Radeon X1000* или *GeForce 7* в качестве физических сопроцессоров.

ВОЙНА ТЕХНОЛОГИЙ



Отсутствие популярных игр с поддержкой PhysX и не совсем внятная реализация эффектов в том же *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter* делает покупку платы за $299 практически бессмысленной. Стоит отметить и непонятные перспективы в условиях будущей конкуренции со стороны Microsoft – будущий физический движок *DirectX Physics* от этой компании вполне может «похоронить» стандарт *Ageia PhysX*, даже если и не будет обладать какими-то преимуществами.

COOLER MASTER SUSURRO

КУЛЕР ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD SOCKET AM2

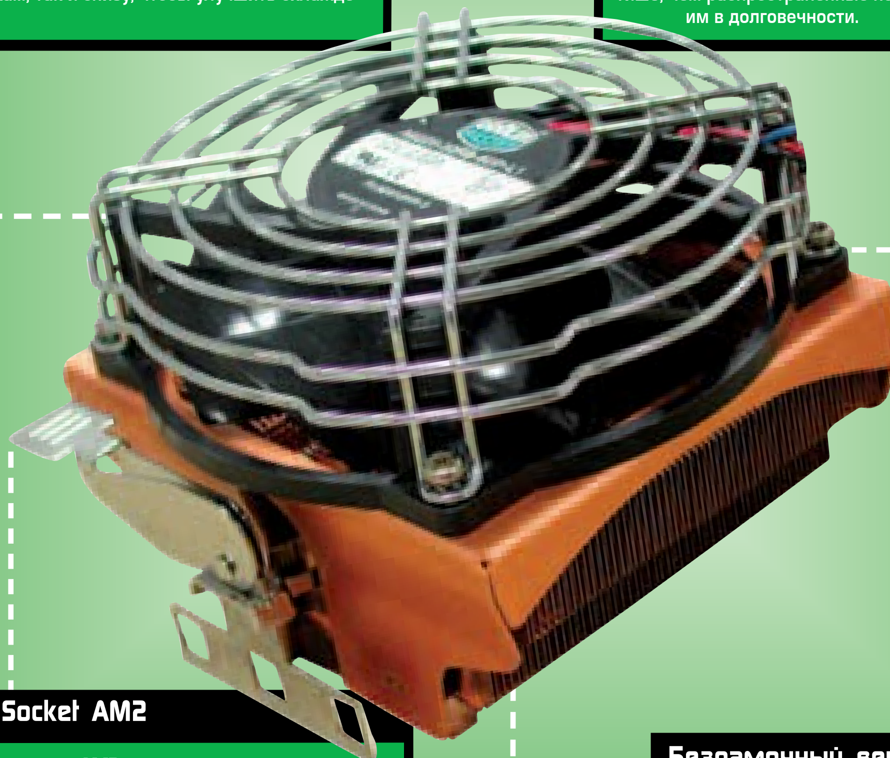
Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

Компактность

Даже если твой процессор установлен в баребоне, то модель Cooler Master Susurro тебе подойдет : кулер специально оптимизирован для систем малой толщины. При этом форма ребер в форме ступенек у основания способствует тому, что воздух выходит как по бокам, так и снизу, чтобы улучшить охлаждение периферии.

Специальные подшипники

Одной из главных «фишек» в конструкции этого кулера является очень тихий 92-миллиметровый вентилятор на патентованном подшипнике скольжения с винтовой нарезкой (rifle bearing). Такая конструкция работает значительно и тише, чем распространенные подшипники качения, не уступая им в долговечности.



Поддержка Socket AM2

Совсем недавно компания **AMD** стала выпускать новое поколение процессоров с разъемом *Socket AM2*. Основной смысл в переходе на эту платформу заключался в поддержке быстрой и недорогой памяти *DDR2*. Одним из первых кулеров, совместимых с Socket AM2, стал *Cooler Master Susurro*, предназначенный для всех процессоров AMD (Socket 754/939/940/AM2), включая двухъядерные и одноядерные модели. Среди таких процессоров отмечены *AMD Athlon 64 X2 5000+* и выше, *Athlon 64 FX-62* (и выше), *Athlon 64 4200+* и выше, модели *AMD Sempron 3800+* и выше и все серии *Opteron*.

Безрамочный вентилятор с термистором

Еще одна любопытная конструктивная особенность — это безрамочный вентилятор. Вокруг «пропеллера» находится только тонкая проволочная решетка. Еще и и поэтому кулер отлично подходит для компактных систем с ограниченной толщиной корпуса, позволяя осуществлять воздухозабор около боковых стенок кулера. Скорость вращения вентилятора регулируется встроенной схемой, управляемой от термистора. Необходимо отметить широчайший скоростной диапазон вращения «пропеллера» — от 800 до 2800 об./мин.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Поддерживаемые процессоры: AMD с разъемами Socket 754/939/940/AM2
- Размеры радиатора, куб. мм: 77x92x40
- Материал: медь
- Размеры вентилятора, мм: 92x92x25
- Скорость вращения вентилятора, об./мин., ±10%: 800-2800 (управляется от термистора)
- Вес, г: 685
- Рабочее напряжение вентилятора, В: 12
- Подшипник вентилятора: подшипник скольжения с винтовой нарезкой (патентованный Rifle bearing)
- Уровень шума вентилятора, дБА: 16
- Время жизни вентилятора, тыс. часов: 50
- Цена: $33

Главное – тишина!

Мы протестировали кулер Cooler Master Susurro в нашей лаборатории. Процессор *AMD Athlon 64 3800+* (Socket 939) разогревался программой ***S&M 1.7.3*** (100% загрузка CPU), а значения температуры в покое и под нагрузкой фиксировались утилитой ***SpeedFan 4.28***. Термоинтерфейсом служила наша лабораторная термопаста *АлСил-3*, а температура в помещении была 26 градусов. На первый взгляд полученные температурные значения не впечатляют (62 градуса под нагрузкой и 33 – в режиме покоя), однако вентилятор при этом вращался с частотой около 1300 об./мин! Другими словами, кулер работал практически бесшумно, что для большинства пользователей имеет первостепенное значение.

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

Локальная сеть в собственной квартире – это удобно. Ты можешь играть вдвоем или втроем (в зависимости от количества ПК) или же без всяких проблем обмениваться файлами и музыкой с компьютерами родственников. Только вот вести провода по квартире сложно. Поэтому наилучшая, на наш взгляд, «сетка» – беспроводная. Если у тебя дома один-единственный компьютер – то она также пригодится, ведь можно подключить соседа-геймера, а стены в данном случае не преграда. Как и из чего сделать домашнюю беспроводную сеть, мы и расскажем в этой статье.

ДОМАШНЯЯ ПАУТИНА



Настраиваем беспроводную сеть

Представим ситуацию с самого начала. Ты позвонил провайдеру, заказал подключение выделенной линии, и со дня на день тебе должны провести кабель. Если твоя комната находится не у самой входной двери, то тянуть достаточно толстый провод через всю квартиру, как правило, весьма проблематично. В принципе этого можно и не делать, для это просто потребуется разместить точку доступа в коридоре, например, в шкафу.

Что же такое – точка доступа? Чтобы подключить компьютеры к интернету и соединить их между собой, беспроводная сеть отправляет и получает сигналы через центральное устройство, называемое точкой доступа. Точка доступа в беспроводной сети похожа на радиопередатчик для широкой передачи сигнала. В отличие от радиосигналов, эти сигналы сравнительно слабы, но некоторые из них можно обнаружить на расстоянии нескольких десятков метров. Поэтому для квартиры и даже соседей радиуса действия вполне хватит.

Допустим, в квартире у тебя есть один настольный компьютер и еще один ноутбук. Для них нам надо будет приобрести два *Wi-Fi*-адаптера и одну точку доступа. Беспроводные *Wi-Fi*-адаптеры (цены на них начинаются с $20) представляют собой миниатюрные устройства, которые втыкаются, как правило, в *USB*-слот. Большинство из них умеет работать как на прием, так и на передачу сигнала. Поэтому ты вполне можешь организовать сеть малыми средствами: вставить кабель провайдера в разъем сетевой карты настольного компьютера, подключить адаптеры в стационарный ПК и в ноутбук. Однако в этом случае возможность подключения к интернету с ноутбука зависит от большого компьютера – он должен быть все время включен.

Самый удобный вариант – автономная точка доступа со встроенным маршрутизатором. Цены на эти девайсы колеблются от $50 до $150. В отличие от настольного компьютера, это устройство, оборудованное антенной, не шумит, практически не греется, а размеры маршрутизатора намного меньше, чем у системного блока компьютера.

К автономной точке доступа можно подключать не только проводные клиенты, но и беспроводные (например, ноутбук со встроенной или внешней беспроводной картой). Количество подключаемых по радиосети клиентов также ограничено и колеблется в пределах 20-30 клиентов (в некоторых точках может доходить до сотни).

Как правило, в ноутбуках уже установлена беспроводная Wi-Fi-карта, если нет – то ее можно приобрести. Доступны варианты как *PCMCIA*-слотам (вставляется обычно сбоку), так и *mini-PCI* (маленькая карточка внутри) и *USB*-разъема. В настольный компьютер можно поставить *PCI* или USB адаптер Wi-Fi.

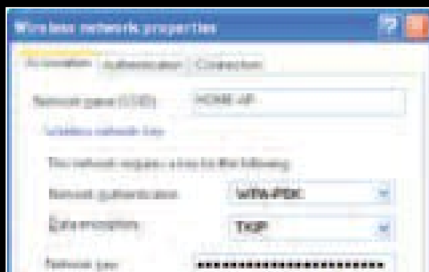
Итак, провайдер уже провел к тебе кабель, и ты приобрел все необходимое оборудование. Теперь этот провод надо будет подключить к *WAN*-разъему (внешнему интерфейсу) маршрутизатора. Если все нормально, то на передней панели устройства должен загореться светодиод WAN.

В настройках у всех адаптеров должно быть указано «автоматически получать *IP*-адрес и адреса *DNS*-сервера». После этого мы начинаем настраивать нашу точку доступа. Как? Открой свой интернет-браузер и введи в командной строке IP-ад-



Сетка одним проводом

Если провода тебя не пугают, и у тебя всего лишь два компьютера и в наличии нет коммутатора, то для создания сети между двумя компьютерами требуется очень немногое. Наличие сетевой карты в каждом из ПК и кросс-овер кабель для объединения компьютеров друг с другом. Обычный кабель не подойдет, потому что контакты «прием-передача» у него, как у кросс-овер-шнура, не перекрещиваются.



Шифрование

Чтобы соседи или просто люди на улице не могли подключиться к твоему ПК, лучше использовать шифрование. Наиболее современным типом считается *WPA*-метод, обычно его поддерживают все 802.11g устройства. Выбираем в *Authentication type WPA-None* и активируем WPA-шифрование с общим ключом. Выбираем тип шифрования (*Encryption) TKIP* или *AES*, а затем и вводим общий ключ (*WPA Pre-Shared Key*).



Скорость

Скорость передачи данных с помощью *Wi-Fi*-устройств сильно зависит от расстояния между ними. Теоретически, устройства увидят друг друга на расстоянии до 100 метров, а скорость в этом случае будет близка к минимальной. Реально же, для пропадания сигнала достаточно две-три капитальных стены. Стандарт *802.11b* более помехоустойчив и чуть «дальнобойнее», а *802.11g* быстрее.

рес маршрутизатора (например, http://192.168.0.1). Обычно IP-адрес можно узнать в инструкции к точке доступа, а перед попаданием в интерфейс настройки должны спросить логин и пароль для доступа – эти сведения находятся также в мануале.

В некоторых маршрутизаторах на первом этапе предлагают выбрать часовой пояс.
Далее ты попадаешь в меню, где нужно выбрать тип твоего интернет-соединения. Как правило, в данном меню представлено большинство распространенных соединений – статический и динамический IP адрес, *PPTP* и *PPoE* соединения. Наиболее популярным в настоящее время становится PPPoE, в настройках достаточно ввести только логин и пароль, выданные провайдером.

В зависимости от дальнейшего выбора мы попадем в настройки конкретного типа соединения. Выберем динамический IP-адрес (первый пункт). В данном случае провайдер сам выдает нам нужные параметры соединения по протоколу *DHCP*.

Следующий шаг – указываем имя хоста и мак-адрес внешнего интерфейса. Провайдеры используют *MAC*-адрес для аутентификации пользователей, поэтому его надо уточнить у провайдера.

В настройках беспроводного сегмента маршрутизатора попросят ввести *SSID* (название) беспроводной сети, а также выбрать тип и ключи шифрования беспроводного трафика.
Все остальные параметры выставляются автоматически. Настройка маршрутизатора завершена, устройство готово к работе.



СОВЕТ

Беспроводное *Wi-Fi*-оборудование, массово использующееся в данное время, как правило, использует два стандарта:
802.11b – наиболее «древний» стандарт, максимальная скорость до 11Mbit в секунду (что соответствует приблизительно 1Mb/s), также возможны скорости 1, 2, 5.5Mbit/s.
802.11g – стандарт, пришедший на смену 802.11b (большинство 802.11g адаптеров поддерживают работу и в режиме 802.11b, т.е. совместимы с ним); максимальная скорость передачи – 54Mb/s (т.е. ~ 5Mb/s), возможны скорости 6, 9, 12, 18, 24, 36Mb/s, а также все скорости стандарта 802.11b. Кроме того, есть еще и стандарт 802.11a (скорости до 54Mbit), но в нашей стране он не очень распространен (в связи с тем, что он использует частоту ~5GHz, а этот частотный диапазон не разрешен к использованию в нашей стране).

После этого настраиваем беспроводные сетевые адаптеры на наших компьютерах. Общий принцип для каждого из них повторяется. Рассмотрим пример настройки на примере встроенной в *Windows XP Service Pack 2* утилиты ***Windows Zero Configuration utility***.

После установки драйверов сетевого адаптера при щелчке на иконке девайса появится интерфейс *Zero Configuration Utility*. В нем будет представлен список беспроводных сетей, которые находятся поблизости. Ищи свою сеть по названию, выбираем ее и нажимаем кнопку «подключить». Необходимо также помнить, что каналы (*Channel*), на которых работают адаптеры, и точка доступа, должны совпадать. Если в сети активировано *WPA*-шифрование, то тебе нужно ввести ключ (*WPA pre-shared key*).

После этого начинается процесс подключения – беспроводные карточки ищут друг друга. Если компьютер получает сетевой адрес по DHCP (так как по умолчанию у адаптера стоит режим автоматического получения IP), значит подключение состоялось.
То же самое необходимо проделать с ноутбуком.

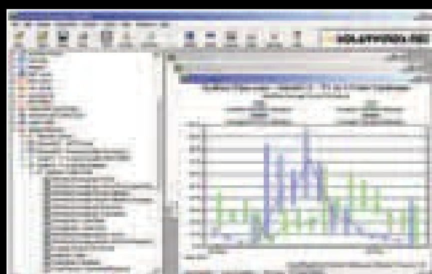
После этого у тебя уже должна получиться работоспособная внутренняя сеть, все компьютеры могут видеть друг друга, а также иметь доступ к интернетам.



Если в ноутбуке не установлена *Wi-Fi*-карта, можно приобрести сетевой адаптер *ASUS WL-107g*, который размещается в разъемах CardBus.



Для включения в настольный компьютер подойдет сетевой *Wi-Fi*-адаптер *Acorp 9WUDG Wi-Fi*, который совместим с разъемами *USB 2.0*.



Чем больше в сети ПК – тем ниже скорость

Служебная информация «отъедает» половину скорости, поэтому, если два ПК работают на скорости 11Mbit/s, то максимальная скорость передачи данных составит примерно 5,5Mbit/s (600Kb/s). В Wi-Fi-сети одновременно может передавать информацию только один ПК, и если в сети на 11Mbit/s работают сразу четыре ПК, то скорость на каждом будет максимум 150Kb/s.



Увеличение скорости

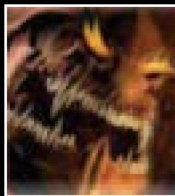
У стандартов *802.11b/g* есть расширения *Plus*, *Turbo* и т.д. Реализации расширений разнятся у производителей беспроводных чипов, но они позволяют за счет некоторых хитростей с пакетами данных, передаваемых по беспроводной сети, использования компрессии или двух каналов одновременно, добиться увеличения скорости передачи данных до двух раз (в *802.11b* – до 22Mbit, в *802.11g* – до 108Mbit).



D-link AirPlus DWL-G700AP

Точка доступа *D-link AirPlus G DWL-G700AP* стандарта 802.11g поддерживает скорость беспроводного соединения до 54Mbit/s. Но главное достоинство этого симпатичного устройства – его цена. В российских интернет-магазинах – от $45.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Здравствуй, наш любимый читатель! Приближается последний день лета, а значит, пора запрягать своего железного коня и решать возникшие с ним проблемы. Присылай вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме, а мы обязательно постараемся тебе помочь.

Q Привет! В последнее время думаю о покупке звуковой карты и новых колонок. Сейчас стоят колонки *Genius 2.0* пятилетней давности и встроенный звук *RealtecALC655*. На компьютере есть большая коллекция музыки (*mp3*). Собственно покупка производится исключительно в надежде получить более качественное звучание. На звуковую карту и колонки могу потратить до 6500 рублей (это максимум, если меньше, то лучше).
Вопросы:
1) Колонки думаю брать в формате 2.1 – стоит ли?
2) Зачем нужен сабвуфер и нужен ли он в моем случае?
3) Имеет ли смысл купить дорогую карту, а колонки оставить старые?
4) Что скажете об этих картах: *Creative Audigy 4 SB0610 bulk* и *Creative X-Fi Xtreme Music RTL*?
5) Не будет ли проблем на старой материнской плате *GA-7N400* (N-Force 2), в частности, с новой *Xtreme Music*?
6) Вообще, насколько заметна будет разница после установки звуковой карты и новых колонок по сравнению с тем, что было раньше?
С уважением, Zen.

A Привет!
1. Советуем взять стереоколонки.
2. Сабвуфер является специализированным устройством для воспроизведения низких частот. На наш взгляд, если ты большую часть времени будешь слушать музыку, тебе он не нужен. Лучше на сэкономленные деньги приобрести более качественную акустику.
3. Нет, старые колонки лучше заменить более качественной моделью.
4. Если тебе нужна звуковая карта для воспроизведения музыки, то лучше отказаться от приобретения *Creative* в пользу, например, *Audiotrak MAYA 44 MKII*. Однако для игр все же *Creative X-Fi Xtreme Music RTL* будет предпочтительнее.
5. Не должно быть проблем.
6. Смотря какую звуковую и какие колонки приобретешь. Замена и предназначена для того, чтобы получить качество звука лучше, чем есть сейчас.



Q Привет! Начитавшись про новые *iMac*'и на новых процессорах (*Intel Conroe*) с новой видеоподсистемой (*X1600XT*) ищу объективные данные производительности. Но не могу найти! С недавних пор на «Маки» можно ставить *Windows*, значит все игры и программы будут идти. Стоит ли покупать iMac?
Сергей

A Привет! Там установлены не Conroe, а *Core Duo* на базе мобильных процессоров *Yonah*. Стоит такое чудо порядка $1600-1800 за модель с 17 дюймовым монитором. Если тебе нужна именно *MacOS* (что вряд ли) – копи на Mac, а если MacOS не нужна – лучше за эти деньги купи нечто более производительное (например, стационарную систему на полноценом Intel Conroe).

Q Всем привет! Подскажите, в чем может быть проблема? Или это какой-то брак? У меня на моей *Creative Audigy* постоянно есть какое-то шуршание и потрескивание в одном канале. Появляется оно после загрузки «винды», как в наушниках, так и в колонках. Переустановка дров и платы в разные слоты эффекта не дали. В принципе на звук особо не влияет, если не на минимальной громкости, то его не заметно, но когда ничего не играет, а просто включены колонки, то это шуршание очень напрягает. Колонки обычные – *Sven BF-21* (2x20), однако шуршит и в наушниках, и в пластмассовых «мыльницах» за $4. Спасибо!
Марат

A Привет! Один из вариантов уменьшения шуршания – убрать через драйвера громкость на всех ползунках, кроме тех, которые реально нужны, оставив, например, только *WAV* и *Midi*. Возможно, это проблемы с БП или сильные шумы (наводки) в электросети. Сходи к другу со звуковой картой, проверь.

Q Здравствуйте! Имеет ли смысл собирать домашний компьютер на *Intel Xeon'е*?
У Xeona более высокая производительность, можно использовать два двуядерных процессора. Взять, так сказать, с большим запасом на будущее... Хочется узнать, будут ли работать игрушки и прочие бытовые приложения и поддерживает ли Windows два двуядерных процессора?
Verrit

A Привет! Никакого смысла нет. Двуядерные «Ксеоны» в текущем исполнении рассматривать не стоит – дорого и медленно. Да, ***Windows XP Pro*** поддерживает два сокета – неважно сколько в них ядер, однако, учитывая, что материнская плата для Intel Xeon стоит около $1000, домашний компьютер на дуальном двухъядерном Xeon может себе позволить очень обеспеченный человек...

Q Привет! На материнке *ASUS A8N-E* стоит чипсет *nForce*, а на нем небольшой кулер.
Спустя время слегка забился и теперь визжит страшно! Надо менять, ибо чистка не помогла. Есть ли альтернатива?
Борис

A Привет! Вариантов полно. Можно взять или *Titan CUB3AB*, или *Ice-Hammer IH-100NB*. Есть еще неплохой кулер *Cooler Master RT-UCL-L4U1*.

Q Привет! Подскажите, пожалуйста, как отключить сообщение в Windows XP о нехватке питания на видеокарте (дополнительное питание подключено). Дело в том, что это сообщение периодически появляется во время игр или даже простоя системы, а иногда все в порядке, и ни на что не ругается. Возможно ли отключить в драйверах это сообщение!
Владимир

A В первую очередь, из автозагрузки удали компоненты драйвера. Вероятно также, что у тебя просто отходит разъем дополнительного питания. Проверь блок питания (не просаживается ли напряжение) и поменяй его на более мощную модель.

Q Здравствуйте! После двух лет беспрерывной работы полетела моя *9800 pro*, и на такую же сейчас тратиться неохота. Посоветуйте, что лучше взять: Sapphire *RADEON 9600PRO 128Mb 128bit, 446/400, TV-OUT, DVI, Lite retail* или *ASUS GeForceFX N6600LE/TD/128Mb*. Вторая чуть дороже – интересует, насколько она быстрее? Или для более корректного

сравнения вместо 9600PRO лучше взять *Club 3D RADEON 9600 XT 128MB VGA+DVI-I+TV*? Стоит она ровно столько же, как и вышеупомянутая 6600. Что лучше взять? Нужна именно AGP карта. Возможно получится взять б/у-шную *FX 5700 Ультра 256 Mb* – как такой вариант по сравнению с вышеперечисленными картами?

Кузьма

A Привет! Если не хватает денег на GeForce 6600 без приставки, то бери GeForce 6600LE.

Q **Здравствуйте! Что лучше взять *7600GT* или *X1800GTO*?**

A Здравствуй! В среднем 7600GT стоит 180-200$, X1800GTO на 10-20$ дороже, но GTO все-таки шустрее, особенно с разгоном.

Q **Привет! Купил широкоформатный монитор. Мнение неоднозначное.**
Кино смотреть очень комфортно, а вот игрушки далеко не все совмещаются с широкоформатными мониторами. Даже не знаю, как быть.

A Как вариант – в драйверах отключается растягивание картинки, и при разрешении 1024x768 получаются две абсолютно темные полосы, справа и слева от экрана.

Q **Люди, помогите! Объясните, как правильно нанести термопасту без всякого вреда.**

Alex

A Привет! Покупаешь *Ал-Сил-3* или *КПТ-8* и тоненьким слоем мажешь. Если прижим нормальный, то сколько ни наноси – вся лишняя паста выдавится сама собой, надо только пошевелить радиатор.

Q **Привет, «PC Игры»! Компьютер перестал включаться – заводится на пару секунд и сразу выключается, оказалось сильно греется процессор P4 3,0GHz (до ~95 градусов). Эффект наблюдается на двух разных системных платах, питание процессора в норме – около 1,35 В. Что может быть? Если процессор умирает, то возможна ли его замена в Intel? CPU, судя по кулеру, боксовый с трехлетней гарантией, но никаких документов на покупку и оригинальной коробки не сохранилось. Компьютеру чуть больше года.**

Ромчик

A Привет! Когда все в норме, на старте с боксовым кулером P4 3,0 ~50 градусов, при нормальных загрузках в работе ~70 - ~75 градусов. Скорее всего, неправильно (не до конца) защелкнуто крепление кулера – с боксовыми кулерами от Intel такое часто случается.

Q **Привет! Всегда покупал память по принципу «побольше объемом, поменьше ценой», заботясь лишь о том, чтобы по стандарту и частоте подходила (DDR PC 3200, например), считая, что производительность компьютера зависит всецело от процессора (и видеокарты в 3D). Насколько сильно производительность (например, в играх) зависит от таймингов памяти? Если взять самую дешевую и медленную память *NCP* и такую же *PC3200*, но самую быструю память, Корсар, скажем (или еще что). Разница будет ощутима, или всего несколько процентов? Стоит ли переплачивать?**

Миша

A Привет! Разница будет несколько процентов. Для игр требуется мощная видеокарта, для кодирования видео и счетных задач – процессор. А вот когда нужно выжать еще несколько процентов из уже максимально навороченной системы – работают с таймингами. Однако есть одно но: медленные модули не слишком оверклокерские. И если речь заходит о разгоне, и предстоит процессор гнать синхронно с памятью, то его частотный потенциал вполне может упереться в дешевую память.

Q **Привет!**
Имеется модем *Acorp 56K PML-G*. Есть у него одно неприятное качество: при снятии или опускании трубки он заметно притормаживает комп. Если в этот момент играет музыка, то идет подергивание, музыка на секунду прерывается. Проверил прерывания, проблем винда не показывает. Кстати, перед этим был *Acorp 56K PIM*, та же ситуация. С внешним *GVC K3D* таких подергиваний не возникает. Помогите разрешить данную ситуацию.

Neronet

A Привет! Увы, тут сделать, насколько мы знаем, ничего нельзя. Это отличие программных модемов от аппаратных.

Q **Привет, любимый журнал «PC Игры»! Хочу организовать нормальную циркуляцию воздуха в корпусе. При этом обязательно должна сохраняться тишина. Обычно это делается с использованием большого вентилятора, но они разные бывают – какой выбрать?**

Pushkin

A Привет! Хорошие корпусные кулеры выпускает *Delta*, *Akasa*, *Zalman* и *Evercool* (например, *Aluminum Frame Case Fan* с алюминиевой рамкой).

Q **Здравствуйте! Имеется ноутбук с двумя выходами в интернет – по диалапу и по UK-порту через сотовый. Появился второй мобильный телефон, я хотел его тоже подружить с ноутбуком, но после установки на ноут BT все модемные соединения перестают коннектиться (ошибка 720), хотя визуально в настройках соединения ничего не меняется. То же самое происходит после установки на ноут USB модема от телефона (ошибка 720). Честно скажу, совсем я отчаялся! Не знаю, как с этим бороться, вторую «винду», только для одного соединения, ставить не хочется, неужели нечего нельзя больше сделать?**

ZZem

A Привет, ZZem! Надо ставить *SP2* (естественно, все относящееся к адаптеру надо снести), затем ставить программу для адаптера, запустить ее и, когда она попросит вставить адаптер, сделать это.

Q **Привет, редакция! Я недавно купил колонки и сабвуфер (2.1 Creative Insoire T3030). На них все ужасно хрипит, звук гораздо хуже старых. Звуковая карта – интегрированная Realtek AC97. Что делать?**

Короман

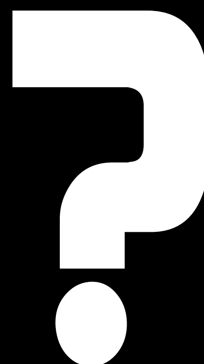
A Привет, Короман! Меняй звуковую карту хотя бы на самый простой Creative – все, или почти все проблемы, скорее всего, отпадут.

~ наверняка ты задумывался, как можно из клипа в формате *wmv* выделить звук в отдельный файл, чтобы записать на аудио диск? Для этого надо запустить програму ***VirtualDub***, открыть файл и потом найти «сохранить wav..»;

~ чтобы реанимировать засохший картридж в принтере, необходимо замочить головку в дистиллированной воде на 3-5 дней. Затем промываешь сопла с помощью шприца (шприц без иглы вставляешь во входной канал). Вода должна быть комнатной температуры и только дистиллированная, так как соли могут осесть в печатающих соплах;

~ многие из нас используют компьютер вместо телевизора. Если ты столкнулся с тем, что твой TV-тюнер выдает эфирные программы с высоким уровнем шума, сделай следующее: во-первых, обнови драйвера. Во-вторых, выясни, какую ты систему вещания выставил (в России – Secam). Кроме того, заземли свой компьютер и проверь разводку кабеля – без хорошей разводки качества не жди.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р — за 6 месяцев

1500р — за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 2006г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
день / месяц / год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ___ (месяц) 2006г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ___ (месяц) 2006г.	

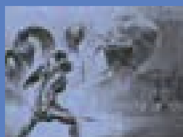
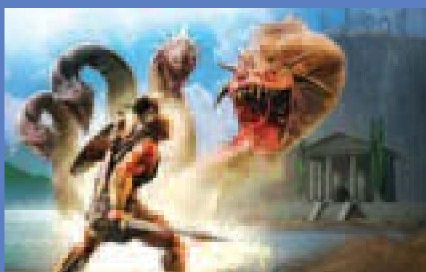
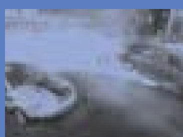
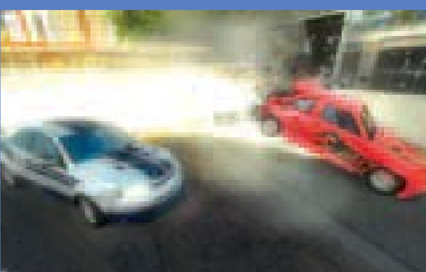
Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / АВГУСТ 2006

Доброго времени суток! В последний раз пишу я колонку, открывающую блок руководств **«PC ИГР»**. Проанализировав отзывы читателей, мы поняли, что **«Путеводитель»** тебе не особо нравится. Всего 30% нашей аудитории постоянно заглядывают в раздел. Остальные же 70% перелистывают страницы рубрики. Но это вовсе не значит, что раздел гайдовых материалов исчезнет насовсем – он просто поменяет «место проживания». «Путеводитель» переедет на диск. Мы считаем, что это оптимальное решение. Порядка 20-ти полос освободятся для более востребованных материалов, да и авторам руководств не придется придерживаться строгих ограничений по объему. Публикуемые на DVD статьи будут большими и, что самое, главное, исчерпывающими. Кроме того, возрастет и количество прохождений. Кстати, в журнале останется частичка былой рубрики – читы и «пасхальные яйца».

Читай в этом номере последние «бумажные» руководства! Мастер гайдового дела, Андрей Шаповалов, внимательно изучил всех героев ***Desperados 2: Cooper's Revenge*** и описал их слабые и сильные стороны. Александр Краснов на некоторое время окунулся с головой в мир ***Rise of Nations: Rise of Legends*** и готов рассказать тебе о преимуществах и недостатках играбельных рас. Владимир Чаплыгин собрал досье на ключевых персон ***Hitman: Blood Money***.

На диск в этот раз попали: прохождение всех миссий уже упомянутого «Хитмана», руководство по ***Scratches*** (в России издается под названием ***«Шорох»***) и огромный, всеобъемлющий материал по ***Heroes of Might and Magic V***. До новых встреч на диске «PC ИГР»!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

НА ДИСКЕ

ПРОХОЖДЕНИЯ:
- Heroes of Might and Magic V
- «Шорох»
- Hitman: Blood Money

ТРЕЙНЕРЫ:
- Titan Quest
- Flatout 2
- Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Rush for Berlin
- Movies: Stunts & Effects
- Rise & Fall: Civilizations at War
- Black & White 2: Battle of the Gods
- Hitman: Blood Money
- Heroes of Might and Magic V

БАЗЫ КОДОВ:
- Chemax
- Chemax Rusы

В ЖУРНАЛЕ

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

«ДАЛЬ И ГЛУШЬ НЕ ДЛЯ СЛАБЫХ ДУШ...»

Текст: Андрей Шаповалов

***Desperados 2: Cooper's Revenge*, хотя и выдает себя за серьезную тактическую стратегию, на самом-то деле игра довольно простая. Главное понять, что здесь все задачки построены на скриптах – пока твои герои не выполнят определенное действие (включат соответствующий триггер, который запустит очередное событие), ничего в игровом мире не произойдет.**



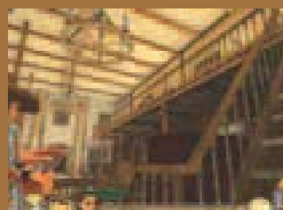
FAQ

В Зачем нужны лошади?
О Передвигаться верхом куда быстрей. В некоторых миссиях идти пешком из одного конца карты приходится очень долго. Кроме того, всадника можно эффективно использовать для быстрой атаки врагов.

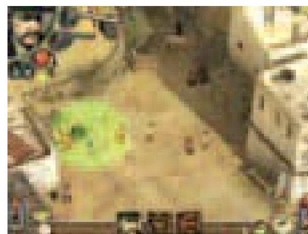
В Куда делись аптечки Дока, которые я не израсходовал в прошлой миссии?
О Предметы из одной миссии в другую не переносятся. Ты начинаешь новый уровень всегда с тем набором, который тебе выделяют разработчики игры.

В Что делать в миссии, где надо довести Кейт до тюрьмы?
О Активно используй «соблазнение» у Кейт, потом вырубай врагов ударом ноги и связывай их. Затем иди через главные ворота.

В А как быть с заданием по спасению Ястребиного Глаза? Там еще аптечку надо достать.
О Основная тактика: Кейт соблазняет врагов, а Док начищает им физиономии. Потом Санчес относит тела в сторонку. Можно использовать сочетание камни/текила.



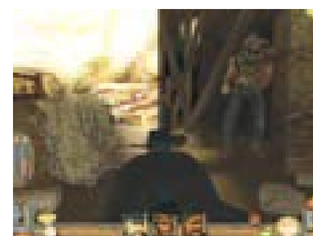
В качестве примера – миссия, где индейцы нападают на караван поселенцев, который защищает Купер со своей командой. В начале этого задания твои подопечные поделены на две группы – в одной Док МакКой и Кейт О'Хара, а в другой – Джон Купер, Сэм Уилльямс и Санчес. Индейцы стоят буквально в десяти шагах от Купера. До тех пор, пока он не встанет в полный рост или не убьет кого-нибудь, краснокожие не приблизятся к каравану. Они будут ходить туда-сюда, создавая иллюзию угрозы, но за безопасность отряда можно не волноваться – судьба подопечных целиком и полностью в руках игрока.
Так что первое правило, которым следует руководствоваться в Desperados 2, – не нервничать и не делать лишних движений.
Второе правило – с самого начала миссии надо включать стратегический обзор. Только глядя на карту сверху, можно понять – кто и где находится (а также по каким маршрутам перемещается). Когда известна дислокация противников, играть становится в несколько раз проще.
Третье правило – стреляй, переключившись на вид от третьего лица. Так намного удобней целиться. Противник отчетливо виден в полный рост, а не представлен маленькой фигурой, в которую очень сложно попасть курсором.



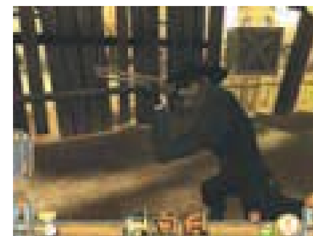
Правило четвертое – чаще сохраняйся. Движок Desperados 2 совершенно не оптимизирован, из-за чего приложение безбожно тормозит (а иногда и вылетает) даже на мощных компьютерах. К счастью, это касается лишь нескольких уровней.
Правило пятое – передвигайся исключительно вприсядку. Так герой не издает шума при движении и почти незаметен для врага.
Ну, а теперь поговорим о каждом члене нашего отряда.

ДЖОН КУПЕР (JOHN COOPER)

Главный герой игры. Его основное оружие – револьвер. Но для выполнения многих миссий рекомендую активно пользоваться ножом. Купер может орудовать тесаком врукопашную (в этом случае он должен незаметно подобраться к врагу сзади), либо метать его на большое расстояние. Главное преимущество ножа – бесшумность. После броска не забудь подобрать его рядом с телом убитого супостата. Отличное средство экономии патронов – в некоторых миссиях выдается очень мало боеприпасов.



В отдельных ситуациях реально обойтись и без ножа – Купер способен вырубить врага точным ударом кулака. Но учти – поверженный противник со временем оклемается, так что не забудь заранее приказать другим членам команды связать гада по рукам и ногам.
Купер умеет переносить тела врагов. Это очень важно, поскольку, увидев мертвого товарища, противник тут же поднимет тревогу и кинется на поиски наших героев.



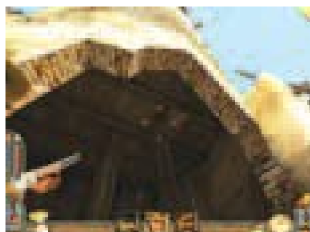
Самое оригинальное средство в арсенале Купера – его музыкальные часы. Ковбой может


Главное для Дока – занять стратегически выгодную позицию. Его револьвер стреляет на огромные расстояния.

завести их и положить на землю. Привлеченный приятной мелодией противник обязательно подойдет к часам. А ты его застанешь врасплох! Очень эффективно для выманивания врагов поодиночке.

КЕЙТ О'ХАРА (KATE O'HARA)

Знойная женщина, мечта любого ковбоя. Я не советую тебе пользоваться хитрым пистолетиком, который у нее припрятан. Лучше использовать женские чары прелестной Кейт. Например, она способна привлечь к себе незадачливого часового. Достаточно всего-то показать ножку – и вот противник на всех парах несется к соблазнительной незнакомке. Следует помнить, что от любви до ненависти – один шаг. Почуяв неладное, враг замешкается на несколько секунд, а потом и вовсе откроет пальбу. Поэтому не медли – быстренько подведи Кейт к охмуренному супостату и как следует ударь его ногой. Выведенного из строя неприятеля необходимо связать – он может быстро оклематься.

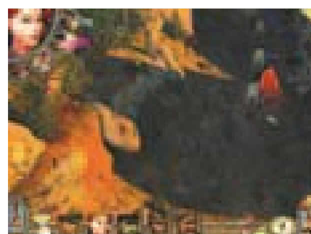


Кейт с умом использует свой косметический набор. Находясь рядом с врагом, она дунет на него пудрой – это ослепит противника. Эффект длится недолго, так что не забудь сразу же ударить по жертве ногой.

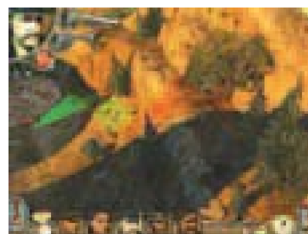
Самый подлый маневр Кейт – рухнуть в обморок. Если рядом стоят несколько врагов, они начнут драться за право помочь хрупкой девушке. Последнего оставшегося на ногах можно соблазнить или ослепить, после чего... правильно понимаешь, ударить ногой.

ДОК МАККОЙ (DOC MCCOY)

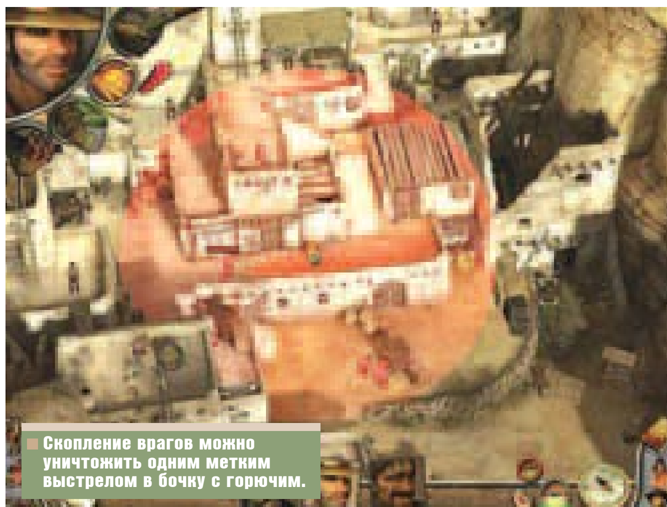
Самый эффективный, на мой взгляд, боец. Он умеет очень многое.
Во-первых, подобрав аптечку, Док способен вылечить любого члена команды (включая и себя, любимого).



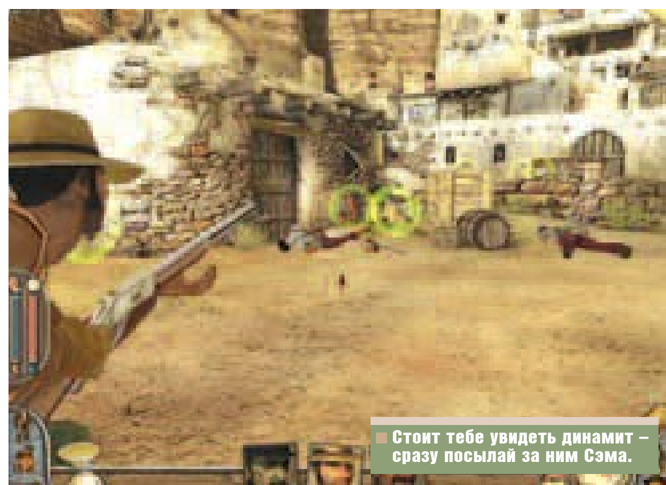
Во-вторых, у Дока есть снайперский револьвер. Да-да, не ружье, а именно револьвер. Док просто прикручивает к своей пушке подзорную трубу – и готово! Можно палить очень далеко и очень точно. Правда, для стрельбы в этом режиме нужны специальные патроны, но их, как правило, на любом уровне предостаточно.
В-третьих, Док умеет кидать колбы с усыпляющим газом. Газ действует на всех врагов, очутившихся в пределах ядовитого облака. Имей в виду – усыпленного супостата надо обязательно связать, иначе он очнется сам или его растолкает приятель, оказавшийся поблизости. Кроме того, любой противник тут же поднимает тревогу, увидев вырубленного товарища.
Кстати, если под воздействие газа случайно попадет член твоей команды, Док сможет разбудить его.



Последней важной способностью Дока является взлом замков. Только так можно справиться с запертой дверью.



Скопление врагов можно уничтожить одним метким выстрелом в бочку с горючим.



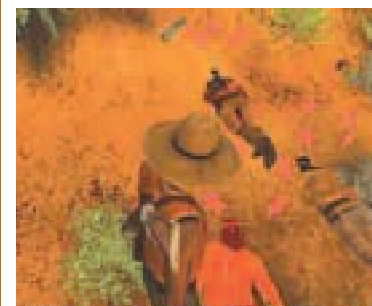
Стоит тебе увидеть динамит – сразу посылай за ним Сэма.

СЭМ УИЛЛЬЯМС (SAM WILLIAMS)

Вооружен лучшим оружием для ведения боя на средних дистанциях – винтовкой «Винчестер». К сожалению, на большом расстоянии точность ружья уступает револьверу (что вообще-то полнейшая чушь, ибо «Винчестер» славился на Диком Западе именно как дальнобойное и мощное оружие, уступавшее револьверу лишь в скорострельности).
Сэм примечателен и тем, что может кидать динамитные шашки (убивают наповал всех врагов и друзей, попавших в зону поражения), а также ставить «мины» (банки с нитроглицерином). На них рискуют подорваться члены команды и гражданские (что влечет за собой провал миссии), так что пользуйся минами аккуратно и не забывай приказывать Сэму подбирать неиспользованную емкость со взрывчаткой.
Последний момент. В некоторых миссиях нужно взрывать препятствия. Для этого Сэм должен найти связку динамита, устано-

ПОЛЕЗНЫЙ БАГ

Есть в игре один баг, который ты можешь использовать себе во благо. Враги умеют приводить в чувство вырубленных или заснувших товарищей, но не способны развязывать их. Порой складывается презабавнейшая ситуация, когда все враги живы-здоровы, но поделать с твоим героем ничего не могут. Просто потому, что большинство супостатов связано, а оставшиеся противники беспомощно вертятся на месте. Советуем взять этот прием на вооружение всем любителям «бескровного» прохождения.



CHEATS

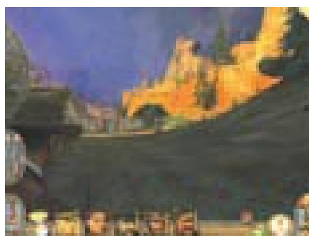
Во время игры набери «arno». Не смотри на то, что никаких подтверждений не последует. Зажимай следующии комбинации:
- «CTRL» + «F3» – заморозить всех (вкл/выкл);
- «CTRL» + «F4» – режим бога (вкл/выкл), дополнительные боеприпасы;
- «SHIFT» + «F4» – невидимость;
- «CTRL» + «F12» – выиграть текущую миссию.

вить ее в нужном месте (появится специальный значок) и подорвать с безопасного расстояния метким выстрелом.

САНЧЕС (SANCHEZ)

Крутой мексиканец, вооруженный дробовиком. В ближнем бою это самое мощное огнестрельное оружие.
В редких случаях Санчесу удается пострелять и из пулемета – зверского агрегата, который приводится в действие вращением рычага. К сожалению, пулемет слишком тяжел. Взяв его, Санчес уже не может приседать и вообще передвигается очень медленно, из-за чего становится легкой мишенью. К тому же точность пулемета на дальних дистанциях оставляет желать много лучшего.

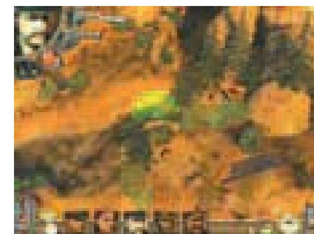

Глюк игры. Врага видно, но попасть в него Док не может – ветки этого куста пуленепробиваемы.



У этого героя есть и бесшумное оружие – булыжник, которым он способен попасть врагу в голову. В некоторых случаях, когда другие члены отряда недоступны, это сильно выручает. Но, по большому счету, булыжник бесполезен.
Санчес очень любит текилу, поэтому с большой охотой подбирает на уровне фляжки с выпивкой. Если кинуть такую фляжку рядом с группой противников, то они обязательно подерутся за право ее подобрать. Но для выполнения этого трюка герой должен подойти к врагам, что сделает его легкой мишенью. Лучше пользуйся часами Купера или «обмороком» Кейт.
Еще одна интересная вещь в арсенале Санчеса – капканы. Сначала расставь ловушки в нужных местах, а потом привлекай врагов: выстрелом, часами Купера или боевым кличем Ястребиного Глаза.
Как и Купер, этот боец может переносить тела врагов.

ЯСТРЕБИНЫЙ ГЛАЗ (HAWKEYE)

Положительный образ индейца – редкость в американских играх. Тем более, такой опасный тип, как Ястребиный Глаз. Краснокожий воин вооружен луком со стрелами – стреляет сие орудие совершенно бесшумно.



У Ястребиного Глаза также есть томагавк. К сожалению, он присутствует в игре, скорее, просто «для галочки». Это оружие – полный аналог ножа Купера, только кидать его нельзя. На мой взгляд, совершенно бестолковая вещь.
Зато боевой клич (warcry) – штука очень полезная. Он привлекает внимание врагов и служит сигналом к атаке для дружественных индейцев (встречаются ближе к концу игры).
Еще Ястребиный глаз умеет лечить и переносить тела (как Купер и Санчес).


Если на уровне есть связка динамита, значит ею что-то можно взорвать. Например, эту стену.

HITMAN: BLOOD MONEY

ЧИСТО БИЗНЕС, И НИЧЕГО ЛИЧНОГО

Текст: Борис Соколов

В *Hitman: Blood Money* миссии стали еще более нелинейными. Один и тот же заказ ты можешь выполнить, как минимум, двумя различными способами. Кому-то захочется устроить кровавую баню, а кто-то предпочтет остаться незамеченным. Мы ознакомим тебя с основными правилами выживания в мире игры, дадим информацию о ключевых персонажах, а также поможем разобраться в поистине огромном арсенале оружия.



Ищи видеообзоры и прохождения на диске!

FAQ

В Сколько всего в игре миссий?
О Если считать вместе с тренировочным заданием, то наберется ровно 13 штук.

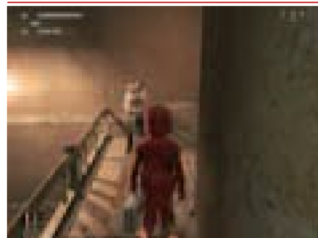
В Почему я не могу взять с собой на некоторые задания штурмовую винтовку или какое-нибудь другое большое оружие?
О Как только ты окажешься с такой бандурой в руках, тебя сразу же расстреляет бдительная охрана. Так что игра вводит автоматический запрет на выбор крупногабаритных стволов.

В Зачем в игре так много шкафов?
О Для того, чтобы прятаться в них от охранников или же отсиживаться в ожидании нужного человека.

В Где я могу посмотреть на трофейное оружие?
О Загрузи из списка миссий уровень под названием Hideout. На стендах ты найдешь все добытые в боях стволы. Заодно ты можешь, не отходя от кассы, попрактиковаться в их использовании.

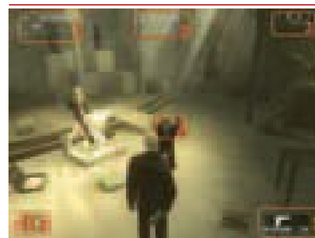
В Почему Хитмана часто называют Агентом 47?
О Дело в том, что 47 – это две последних цифры на штрихкоде, который вытатуирован на затылке героя. Полностью «имя» наемного убийцы пишется так: 640509-040147.

ВЫБЕРИ ПОДХОДЯЩИЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ



В игре есть четыре уровня сложности. Rookie отличается от всех прочих неограниченным числом сохранений и относительно миролюбивыми охранниками. Агентство постоянно оказывает 47-му всестороннюю поддержку. Дозволяется «светиться» сколько угодно, так как это не влияет на дальнейшее положение дел.
На Normal разрешено сделать лишь семь записей игры. Противник ведет себя более агрессивно и настороженно, помощи от нанимателя куда меньше, а дурная слава кочует от задания к заданию. Expert характеризуется продвинутым AI всех людей на уровне и слабой поддержкой агентства. Увеличен показатель узнаваемости, а оставляемые на месте преступления улики сказываются на рейтинге. Разрешено только три сохранения. На Pro враги просто до неприличия умны, агентство практически не помогает, сохраняться нельзя. Все время о себе напоминает параметр «узнаваемость», а количество улик еще сильнее воздействует на итоговый результат.

УСТРОЙСТВО ИГРОВОГО ЭКРАНА



1. Меню операций. В нем отображаются возможные действия и соответствующие им кнопки клавиатуры.
2. В новостях предлагаются варианты дальнейших действий. Восклицательный знак появляется при поступлении свежей информации. Для получения подробностей, необходимо нажать кнопку активации брифинга.
3. Компас указывает направление движения.
4. Перекрестье прицела. Оно окрашивается в красный цвет, когда возможно выполнение действия.
5. Шкала здоровья главного героя. Никаких аптечек для ее восполнения в игре не предусмотрено.
6. Шкала напряженности обстановки на уровне. Если она становится красной, то охранники без промедлений открывают прицельный огонь на поражение.
7. Иконка, которая отображает вещь в руках главного героя и количество имеющихся боеприпасов (в случае, если вещь – стрелковое оружие).

ДЕСЯТЬ ЖЕЛЕЗНЫХ ПРАВИЛ СОВЕРШЕННОГО КИЛЛЕРА



1. Расходуй деньги на получение дополнительной информации о цели. Ты должен знать о будущей жертве каждую мелочь, начиная с распорядка ее дня и заканчивая составом личной охраны.
2. Никогда не совершай «разведку боем». Лучше постой в сторонке и потрать время на детальное изучение карты местности. Понаблюдай за караульными и набросай в голове примерный маршрут их движения.
3. Спланируй операцию так,

чтобы убийство жертвы выглядело как несчастный случай со смертельным исходом.

4. В совершенстве овладей искусством маскировки. Постоянно переодевайся в костюмы местных служащих и собирай специальные ключи, карточки и билеты, открывающие доступ в закрытые от посторонних глаз помещения.

5. Не скупись на приобретение дополнительных приспособлений для оружия. Это позволит провернуть миссию тихо и незаметно.

6. Далеко не всегда нужно с самого начала задания таскать с собой какое-то оружие. Очень часто его можно добыть на уровне в ходе выполнения операции. Не забывай также использовать бытовые предметы в качестве орудий убийства. Например, молоток.

7. Не стоит постоянно красться. Достаточно спокойно подойти к жертве со спины и ввести смертельную инъекцию или же придушить удавкой.

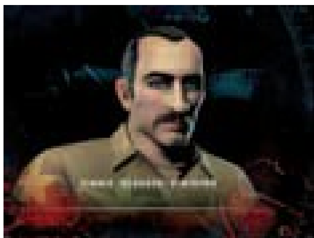
8. Если ты обезвредил противника, то обязательно спрячь его тело в укромном месте.

9. Когда маскируешься, тебя могут раскусить только те люди, которые ходят в той же форме, что и ты. Так что держись от них подальше. Данное правило не распространяется на одежду официантов.

10. Всегда закрывай за собой двери. Так значительно понижается риск того, что твои действия заметят посторонние люди.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

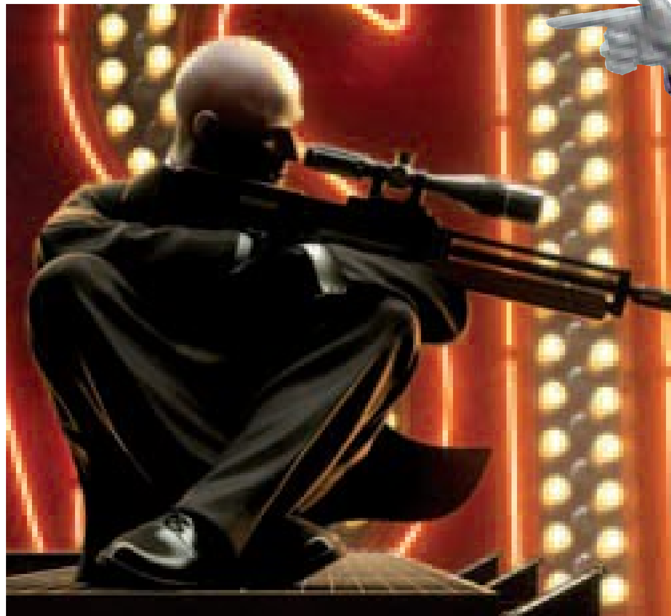
Винни Синистра (Vinnie Sinistra)



В прошлом Вини Синистра – кубинский криминальный авторитет. Недавно признался в своей причастности к нескольким убийствам, совершенным на территории США. Теперь дожидается суда. Он согласился на сделку с федеральными властями, в результате чего попал в программу защиты свидетелей. Винни сидит взаперти и томится от скуки.

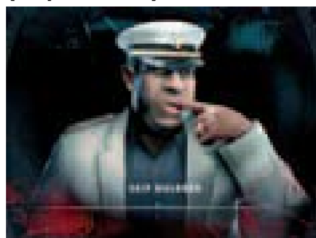
Лорне де Хавиленд (Lorne de Havilland)





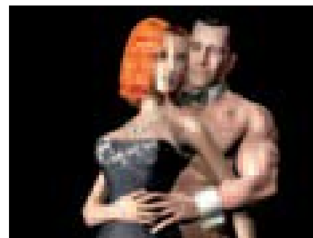
Плейбой, король порнографии и знаковая фигура в американской культуре. При этом Хавиленд является ревностным католиком. Постоянно сидит в спальне, просматривая записи камер скрытого наблюдения, которые расставлены во всех кабинках его ночных клубов и борделей. Основная статья доходов – шантаж политиков, священнослужителей и звезд кино. Периодически Лорне организовывает вечеринки. На них он ненадолго появляется перед гостями, после чего возвращается в свои апартаменты, где наблюдает за тем, как знаменитости забавляются с его проститутками.

Скип Малдун (Skip Muldoon)



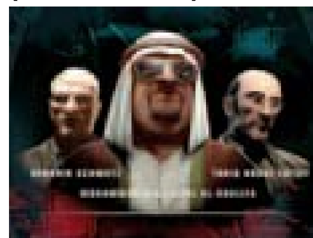
Родом из Теннеси. Руководит развлечениями для туристов, путешествующих по реке Миссисипи. Его пароход «Эмми» служит отличным прикрытием для проведения сделок наркоторговцев. Отъявленный негодяй, но это не мешает ему быть отличным капитаном своего судна. Скип тщательно следит за его состоянием и внешним видом. Обладает тесными связями со всеми вип-официантами.

Марго Лебланк (Margaux Leblanc)



Единственная дочь Джона Лебланка заправляет всеми делами отца на острове. С ранних лет воспитывалась в криминальном мире. Поговаривают, что она ничем не лучше своего больного папаши.

Шейх Ал-Калиф (Sheikh Al-Khalifa)

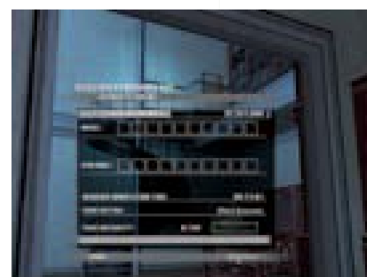


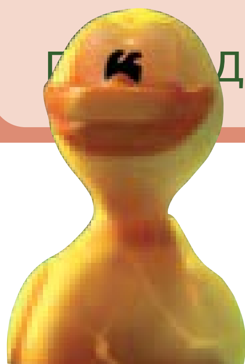
Представляет интересы одного из фармацевтических институ-



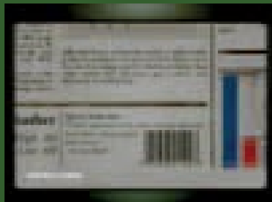
НОВОЕ – ЭТО ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Разработчики вернулись к забытой традиции, когда размер киллерского гонорара строго зависел от качества выполненного задания. Такая особенность присутствовала в первой части сериала *Hitman: Codename 47*, но почему-то в *Hitman 2: Silent Assassin* и *Hitman: Contracts* склонность к чистоте и порядку уже не стимулировалась зеленым долларом. Миссии просто следовали одна за другой. Сейчас же необходимо оставлять после себя как можно меньше трупов, не попадаться на глаза бдительным свидетелям и камерам наблюдения, а также не разбрасывать на полу улики.

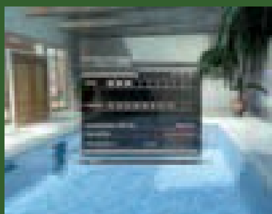




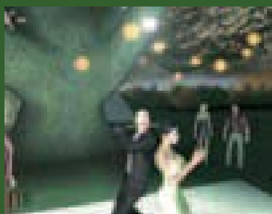
EASTER-EGGS



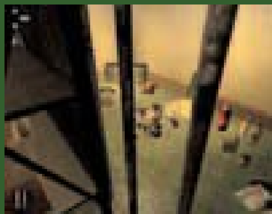
В игре есть множество пасхальных яиц. Кучу мелких приколов можно обнаружить в выходящих после убийства газетах. Достаточно отвлечься от основной статьи и обратить внимание на небольшие заметки и рекламные картинки.



После выполнения миссии игроку начисляются очки рейтинга. Одна из разновидностей оценки почему-то называется The Russian Hare. И чем так запомнились русские сотрудникам датской компании IO Interactive?



Если 47-й слишком долго без дела стоит рядом с танцующими людьми, то он не прочь и сам пуститься в пляс. Лысый киллер зажигает по полной программе.

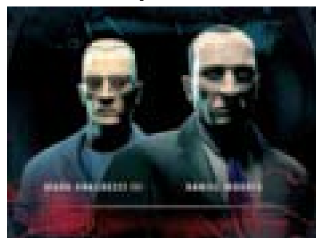


На уровне Curtains Down есть крысиный клуб. Попасть туда можно только в случае предъявления именной карты. Спустись в подвал и найди столпившихся в коридоре рабочих. Загляни в ближайшее подсобное помещение со светящейся зеленым цветом надписью «Sortie Exit». Пройди в следующую комнату и перестреляй трех бегающих по полу грызунов. На столе невероятным образом материализуется карточка члена клуба. Поднимись на второй этаж в крыло, где расположен просторный офис администрации. Рядом с ним есть туалет, а еще чуть левее – дверь с электронным замком. Вставь в него добытую карточку. Загляни в комнату и через решетку понаблюдай, как развлекаются крысы.



тов Саудовской Аравии. Данную компанию подозревают в изготовлении и нелегальном распространении биологического оружия. Шейх прибыл в отель, чтобы купить результаты исследований ДНК у Хендрика Шмутца, который приехал на сделку из Южной Африки.

Марк Парцеззи III (Mark Parchezzi III)



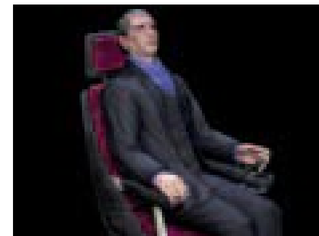
Возглавляет группу киллеров под названием «Вороны», созданную теневой правительственной организацией. Самый совершенный образец, максимально приближенный к идеалу. Обладает огромной физической силой. Лично заинтересован в раскрытии тайны клонирования людей и поэтому так рьяно уничтожает сотрудников «Международного контрактного агентства», в котором работает Хитман. Общепризнанный эксперт по части исполнения заказных убийств. Мастер перевоплощения.

Диана (Diana)



Голос «Международного контрактного агентства». Ее лицо ни разу не покажут. Она подбрасывает задания Агенту 47. Ее положение в иерархической лестнице организации неизвестно. Также непонятно, как она добывает информацию о жертвах. Между Хитманом и Дианой сложились доверительные отношения. Их кульминацией станет сцена на последнем уровне.

Александр Лиланд Кейн (Alexander Leland Cayne)



Пожалуй, самая загадочная личность в игре. Эдакий серый кардинал, стоящий за многими событиями. Однажды чудом избежал смерти. Трагедия выглядела как несчастный случай, но Кейн подозревает причастность Хитмана. С той поры он начал собирать сведения о деятельности «Международного контрактного агентства».



ВСЕ ОРУЖИЕ ИЗ HITMAN: BLOOD MONEY

В арсенале агента Хитмана имеется всего лишь пять основных видов стрелкового оружия. Сейчас мы расскажем о них подробнее.

Silverballers



Вместимость обоймы – 9 патронов
Длина – 216 мм
Вес – 1076 гр



Каким бы совершенным ни было стрелковое оружие, лучше обходиться без него.

W-2000 Sniper



Вместимость обоймы – 6 патронов
Длина – 905 мм
Вес – 6950 гр

Очень много дополнительных стволов можно обнаружить во время прохождения миссий. Обычно у каждой жертвы есть какая-то своя диковинная пушка. Ниже приведена таблица, в которой указано все огнестрельное оружие.



SP12 Shotgun



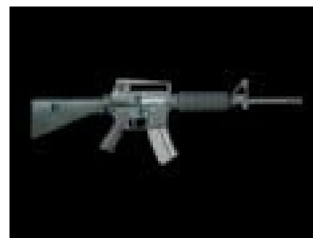
Вместимость обоймы – 6 патронов
Длина – 1014 мм
Вес – 4400 гр

SMG Tactical



Вместимость обоймы – 25 патронов
Длина – 550 мм
Вес – 2880 гр

M4 Assault Rifle



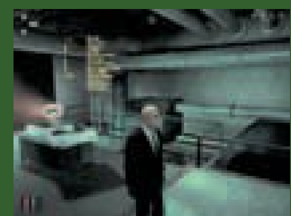
Вместимость обоймы – 30 патронов
Длина – 838 мм
Вес – 3000 гр



ТИП ОРУЖИЯ	НАЗВАНИЕ ОРУЖИЯ	НАЛИЧИЕ ГЛУШИТЕЛЯ	ВОЗМОЖНОСТЬ СПРЯТАТЬ	НА КАКОМ УРОВНЕ ДОСТУПНО
I. Пистолеты	1. Silverballers	встроенный	да	с самого начала
	2. Snub Nosed	нет	да	A Vintage Year
	3. SLP. 40	нет	да	Curtains Down
	4. Bull. 480	нет	да	A New Life
	5. Desert Eagle	нет	да	The Murder of Crows
	6. SLP. 40. S	да	да	The Murder of Crows
	7. Six Shooter	нет	да	Till Death do us part
	8. Custom 1911	нет	да	Amendment XXV
	9. WWI Pistol	нет	да	Curtains Down
II. Пистолеты-пулеметы	1. SMG Tactical	встроенный	да	с самого начала
	2. SAF SMG	нет	да	A Vintage Year
	3. TMP	нет	да	A Vintage Year
	4. MP5	нет	да	Curtains Down
	5. MP7	нет	да	A New Life
	6. MP9	нет	да	The Murder of Crows
III. Винтовки и ружья	1. W-2000 Sniper	встроенный	нет	с самого начала
	2. M4 Assault Rifle	встроенный	нет	с самого начала
	3. SG552	нет	нет	The Murder of Crows
	4. Kazo TRG	нет	нет	The Murder of Crows
	5. FN-2000	нет	нет	A House of Cards
	6. Elephant Rifle	нет	нет	Till Death do us Part
	7. Dragunov	нет	нет	Dance with the Devil
	8. M14	нет	нет	Amendment XXV
	9. SP12 Shotgun	встроенный	нет	с самого начала
	10. Shotgun	нет	нет	A Vintage Year
	11. Nailer	нет	да	Curtains Down
	12. Air Rifle	нет	нет	A New Life

CHEATS

В папке с игрой открой файл HitmanBloodMoney.ini, набери следующую команду (без кавычек) «EnableCheats» и сохрани изменения. Во время игры нажми на клавишу «C», чтобы активировать режим чит-кодов.

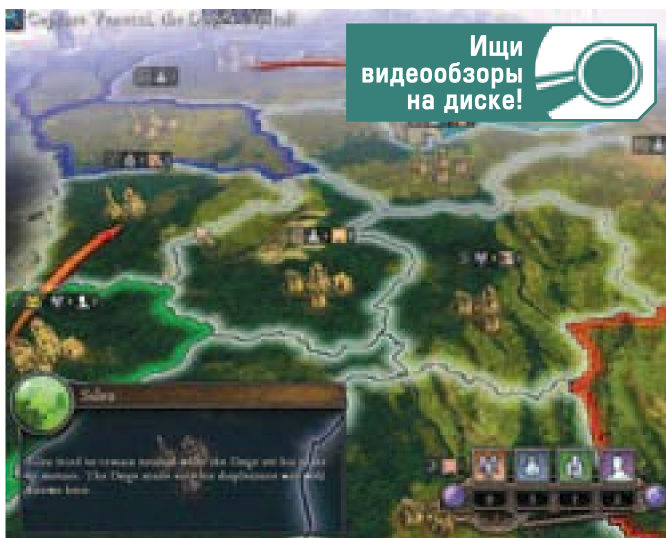


RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

ТАНКИ ПРОТИВ СКОРПИОНОВ

Текст: Александр Краснов

Продолжение *Rise of Nations* показалось игрокам более простым, нежели оригинал. Если предыдущая часть покушалась на лавры самой *Civilization*, то *Rise of Legends* – типичная RTS (пусть и выполненная в необычном сеттинге steampunk'а). Глобальное планирование уступило место локальной тактике. Мы подскажем , как добиться успеха в этом необычном мире, где скорпионы-гиганты воюют с деревянными вертолетами.



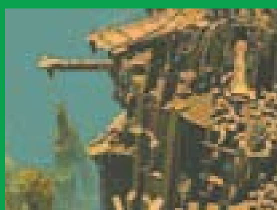
FAQ

Q Стоит ли вообще тратить деньги на вызов героя, ведь стоит это недешево?
A Когда ты проходишь первую главу кампании за Винчи, то можешь запросто обходиться и без них. Но когда дело дойдет до игры за Алин и Куотл, тебе потребуется прибегнуть к их услугам.

Q Почему, когда я прохожу главу за Винчи и побеждаю вражеского героя, он не умирает?
A Не знаем, зачем разработчики сделали героев Винчи и Куотл такими живучими, но в их кампаниях в случае проигрыша они только отступают.

Q Зачем нужны индустриальные районы?
A Они необходимы для получения research points (исследовательских очков), которые позволяют изучать новые технологии в исследовательских лабораториях.

Q А игра очень длинная?
A Кампания проходится достаточно долго, приходится тратить примерно по 10-12 часов на главу.



КАК НАКОПИТЬ НА АРМИЮ?

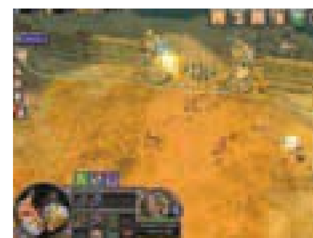
В Rise of Legends есть три вида ресурсов: деньги, минерал тимониум и люди. Казна пополняется при помощи торговых дирижаблей, которые летают к нейтральным деревушкам или твоим шахтам. Чем больше таких экипажей, тем быстрее монеты поступают в копилку. Но сооружение каждого нового дирижабля требует кое-что еще. К главной базе нужно пристраивать торговые районы, которые дают право на найм новых торговцев в твоем воздушном флоте. В среднем тебе потребуется три-четыре таких экипажа. Также следует помнить, что каждый дирижабль должен иметь точку назначения, с которой он будет торговать. Построй скаута – быстрого и недорого летательного юнита – и прочеши окрестности карты. Ты обязательно найдешь какой-нибудь аванпост или даже целый город, который с радостью примет твоих торговцев.
С добычей минерала все гораздо проще. Тебе нужно найти территорию, усеянную синими кристаллами. Это и есть тимониум. Построй рядом шахту, найми побольше рабочих, и непрерывные поступления минерала гарантированы. Только обязательно следи, чтобы источник тимониума находился на твоей территории, иначе возвести шахту будет невозможно. Если же денег немного, просто отвоюй месторождение у врага, тогда оно станет работать на тебя.
Последний вид «ресурса» – люди, которые рекрутируются в различных зданиях. Чтобы нанять необходимое количество юнитов, достаточно пристроить к главной базе несколько военных районов.

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Когда разберешься с ресурсами, приступай к обороне базы. Роль основной защиты возложи на башни. Это недорогие, но достаточно прочные строения, которые обстреливают врага снарядами. Их количество зависит от величины базы, но желательно возводить рядом по две-три таких башни. Обязательно размести неподалеку от них танк (или его аналог). Данный юнит достает врагов на большие расстояния и в буквальном смысле сбивает их с ног.
Противник обожает посылать на верную гибель небольшие отряды пушечного мяса, дабы ты не расслаблялся. Поэтому готовься встречать «гостей» уже на ранних этапах игры.
Закрома ресурсами пополняются, солдаты успешно защищают родную базу, теперь можно позаботиться и о нападении. Предлагаем тебе ознакомиться с базовыми стратегиями атаки для каждой расы.

ВИНЧИ (VINCI)

Существует один проверенный и очень эффективный способ захвата вражеского города. На первом этапе кампании готовь к завоевательному походу примерно десять отрядов мушкетеров, столько же Clockwork man'ов и три-четыре танка. Затем нанимай скаута и ищи на карте логово противника. На авиабазе смастери пять грузовых дирижаблей и около десяти Pirata Flyer'ов. Сажай бойцов в экипажи, а сам отправляйся к столице врага. Как только достигнешь места назначения, высаживайся и круши главное строение. Через пару минут твоя армия будет стоять на руинах некогда устрашающего города. Если сделаешь все правильно, противник просто не сможет вовремя отбиться от нападающих. А производить новую порцию солдат ему уже будет некогда.



Конечно, можно обойтись без эффектной высадки с трапа дирижаблей, а просто повести армию на другой конец карты.

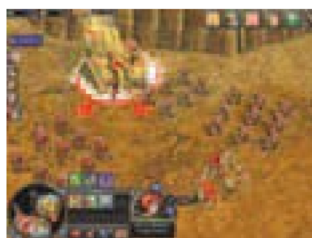


Не забывай ставить игру на паузу – во время остановки очень удобно раздавать приказы солдатам.

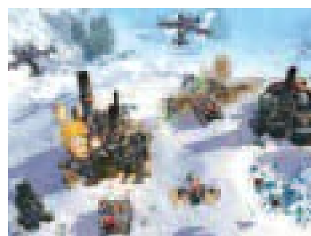
Только учти, что солдаты частенько теряются по пути, застревают в оврагах (вечные проклятия недостаточного умного AI в стратегиях) и могут запросто нарваться на аванпост неприятеля. Лишние потери тебе ни к чему. Так что самый простой способ захватить регион – это отправить основные силы в тыл врага по воздуху.

АЛИН (ALIN)

У армии расы Алин есть все для проведения молниеносного и очень эффективного «раша».



В первую очередь потрать все начальные «исследовательские очки» (Research points) на развитие технологии Evocation. Затем пристраивай военный район к своей базе. Как только Evocation будет изучена, сооружай песчаный круг (Sand Circle). Благодаря этому ты получишь шесть солдат всего за одну минуту. В круге найми «Искателя сердец» (Heartseekers) и у тебя еще останутся средства на постройку второго песчаного круга. Как только откроешь умение «вызвать армию» (Summon Army), используй его и присоединяй новых бойцов к уже готовому отряду. Вот теперь-то ты сможешь задать врагу взбучку, если, конечно, узнаешь его месторасположение. Также не забывай производить в песчаных кругах новых солдат и отправлять их на противника.



После этого занимайся развитием базы, пристроив по одному военному и торговому району. Армия Алин очень быстро набирает мощь и стремительно перемещается, так что постоянно завоевывай месторождения тимониума и нейтральные деревушки. Экспансия – путь к победе.

КУОТЛ (CUOTL)

Может показаться странным, но раса Куотл и в мультиплеере, и в кампании начинает без единого солдата. Однако она может довольно быстро построить сильную армию, бойцы которой гораздо сильнее своих аналогов из Винчи и Алин.
Начинай возведение индустриального района и дополнительной тимониумной шахты, если есть такая возможность. Пока идет строительство, полетай по окрестностям на юните Fane. Найди какую-нибудь цель: вражескую шахту, нейтральный поселок или город. Как только вернешься обратно, рекрутируй трех Sentinel'ов. После этого построй район с реактором, военный и священный районы. Очко исследования в лаборатории потрать на изучение «правосудия» (Judgement) – тогда твои солдаты будут прикрываться энергетическими щитами. Ну вот, всего за несколько минут твоя база уже готова. Теперь найми в бараках несколько ягуаров и пошли всю свою армию в атаку. Чтобы ускорить процесс строительства любого здания, используй умение Channel у юнита Fane.
Враги на таком раннем этапе только начинают осваиваться, поэтому преимущество во времени будет целиком и полностью на твоей стороне.



Чтобы ускорить добычу тимониума, отправь к месторождению механических шахтеров.

ТРИ ПУТИ

Теперь, когда ты умеешь управляться с ресурсами карты и армией, давай подробнее рассмотрим прохождение кампании в Rise of Legends. Начальная глава посвящена расе Винчи (Vinci), и ее сюжет крутится вокруг приключений главного героя Джакомо (Giacomo). Первые три сценария выполняют роль своеобразного туториала. Они очень просты, с ними проблем возникнуть не должно. Дальше перед тобой открывается глобальная карта мира, на которой отмечены разные регионы.
Чтобы завершить главу, нужно захватить Венуччи (Venucci), самую северную провинцию, в которой окопался злобный Додж Алессандри (Doge Alessadri). Не советуем идти напролом к вражеской столице через все области. Твоя армия существенно отстает в плане техники и вооружения от сил противника – ты быстро потерпишь неудачу. Для начала стоит обратить внимание на двух подручных Доджа: лорда Рокко (Lord Rocco) и дона Склэрио (Don Sclario). Их ты найдешь на западе и северо-востоке соответственно. Сначала завоюй их земли, потому что они дадут тебе исследовательские очки,



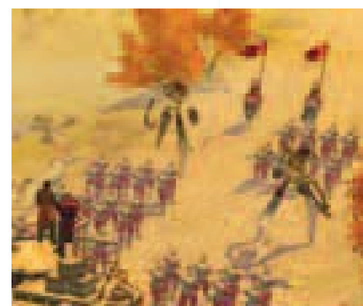
Если есть лишние деньги, то можешь купить никому не принадлежащую деревушку и развивать ее.

CHEATS

Нажми «Enter» и набирай:
- /cheat safe – получить несколько Juggernaut'ов и Air Destroyer'ов, (вне зависимости от расы);
- /cheat finish – мгновенно завершить процесс производства в выбранном здании;
- /cheat mapgen – сгенерировать карту;
- /cheat die – уничтожать выбранный объект;
- /cheat reveal – убрать туман войны;
- /cheat victory – выиграть миссию.

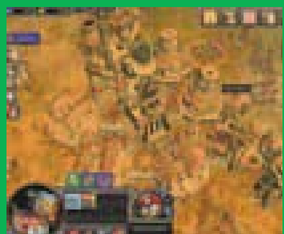
ТИТАНЫ И ПОЛУБОГИ

У каждой расы есть свое уникальное оружие – огромный монстр, равный по силе небольшой армии. Стоят такие создания не дешево, но и сломить их врагу будет очень нелегко. Винчи могут построить механического паука огромных размеров, который занимает пол-экрана. Алины вызывают стеклянного дракона – величественное и очень красивое существо, которое способно атаковать врагов с воздуха. А Куотл выставляют на поле брани Идола Солнца, поджигающего противников, как бумажные поделки.

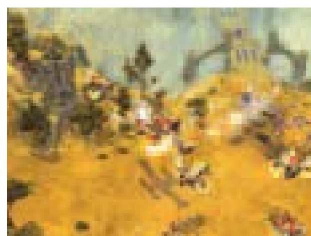


EASTER-EGGS

Ты заметил, что раса Куотл сочетает в себе культуру южноамериканских племен и достижения внеземных цивилизаций? А то, что многие летательные аппараты Винчи словно сошли с чертежей самого Леонардо Да Винчи? И, конечно же, нельзя не отметить, что Алины практически полностью срисованы с персонажей арабских сказок. Пускай художники не придумали ничего оригинального, но это все же лучше, чем приевшиеся эльфы и орки.



деньги для казны и дополнительных новобранцев. Чтобы одержать победу над врагами, достаточно занять столицу. Не обязательно даже драться с самими хозяевами, ведь они могут находиться в других провинциях во время штурма их главного города. То же самое касается и самого главного гада. Он может быть вдали от своей драгоценной Венуччи, чем снизит ее уровень обороны и облегчит тебе жизнь.



Не забывай захватывать нейтральные регионы. Многие из них предоставляют полезные умения твоей армии. Например, одна из крайних восточных зон позволит тебе на время ускорять постройку обычных строений, баз и солдат. Также есть вероятность встретить героев, которые обязательно присоединятся к твоей армии.

После победы над Доджем твой герой Джакомо попадет в земли



Хоть герои и стоят дорого, но пользу тоже приносят ощутимую.

расы Алин, и с этого момента начнется вторая глава Rise of Legends. Победа будет за тобой, когда ты достигнешь затерянного города Мезакеш (Mezakesh), дабы убедиться, что Азар Хариф (Azar Harif) жив и здоров. Армии врага, которые называют себя Темными Алинами, владеют большим количеством территорий, нежели твой предыдущий соперник. К тому же, одного захвата столицы Темных Алинов недостаточно. Необходимо одолеть абсолютно все армии неприятеля.

Очень важно также набрать команду из местных героев. В главе за Винчи основной костяк составляла армия, но тут все иначе. В последнем сценарии этой кампании вся ответственность ляжет именно на героев. Так что старайся как можно больше внимания уделять побочным квестам и захватывать дополнительные земли.

Очень сильный и полезный персонаж притаился в Южных Дюнах (The Southern Dunes) – Белисари (Belisari). Обязательно возьми его к себе на поруки. Другие два – Андромолек (Andromolek) и Пулитор (Pulitore) – тоже ценные герои, но Белисари и мощнее их, и встретится практически в самом начале.

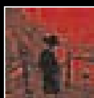
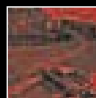
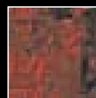
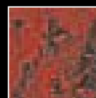
Глава за расу Куотл (Cuotl) – самая сложная и одновременно интересная. Здесь лбами столкнутся все три расы. Чтобы взять верх над врагом, достаточно занять столицы противника, но сделать это не так легко, как при игре за Винчи. Особенно старайся избегать ситуаций, когда ты атакуешь главный город соперника, а там сидит его главный герой со своей армией. Лучше дождись, пока он выйдет за его стены и уйдет покорять соседние провинции. В этот момент ты как раз нанесешь решающий удар.

Как и в кампании за Алин, в последнем сценарии за Куотл все зависит от героев, их подготовки и уровня развития. Постарайся набрать побольше опыта, перед тем как вступать в решающую схватку.



Чтобы быстро осмотреть всю карту, используй телескоп. Он мгновенно исследует даже самые отдаленные земли.

КОДЫ



Rise of Nations: Rise of Legends

Открой окошко чата и вводи:

- /cheat mana (имя героя) + – прибавить ману указанному герою;
- /cheat mana (имя героя) - – отнять ману у указанного героя;
- /cheat resource (кому) (какой) + – прибавить указанный ресурс выбранному герою;
- /cheat resource (кому) (какой) + – отнять указанный ресурс у выбранного героя;
- /cheat safe – возле твоей столицы появятся Джаггернауты и Air Destroyers (вне зависимости от расы);
- /cheat explore (normal/explored/all) – меняет explore-настройки;
- /cheat finish – построить выбранную постройку (распространяется и на рекрутируемых в ней юнитов);
- /cheat mapgen – генерирует новую карту;
- /cheat add (число) (наименование) – добавляет указанных юнитов или здания в указанную курсором зону;
- /cheat die – уничтожает выбранный юнит или здание;
- /cheat tech (для кого) tech – выбранный игрок изучает все технологии;
- /cheat reveal – показать карту;
- /cheat (ally/war/peace) (с кем) – поменять дипломатические отношения с выбранным игроком;
- /cheat victory – пройти миссию.

Rise & Fall: Civilizations at War

Жмем "Enter", чтобы вызвать строчку, в которую следует вводить коды:

- Olympus – получить золото, дерево, славу и полную стамину;
- win – выиграть миссию.



Prey

Зажимаем «CTRL»+«ALT»+«~» прямо во время игры, дабы вызвать специальное читерское окошко. Вводим:

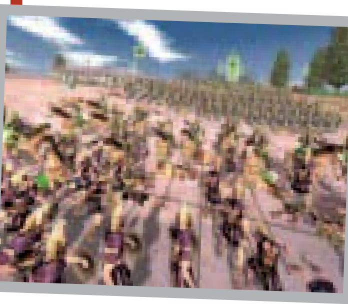
- God – бессмертие;
- Givehealth – здоровье;
- Giveammo – боеприпасы;
- Give all – получить все, что только можно;
- No target – враги перестают целиться в главного героя.



Rome: Total War – Alexander

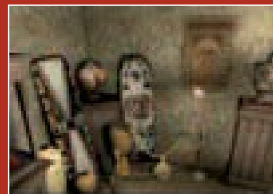
Нажимаем клавишу «~», откроется консольное окошко. Набираем нижеприведенные коды:

- Process_cq <имя поселения> – мгновенно построить все здания в выбранном поселении;
- Add_money <число> – да, ты угадал – получаем деньги. Только не лопни от жадности, максимальная единовременная выплата – 40.000.
- Bestbuy – юниты стоят на 10% дешевле. Правда, не легче ли просто ввести "addmoney"?
- Add_population <поселение> <число> – увеличить популяцию в выбранном поселении;
- Auto_win <attacker/defender> – выиграть следующий бой.



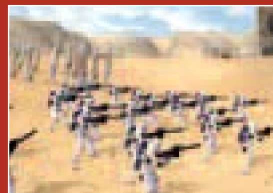
EASTER EGGS

SCRATCHES



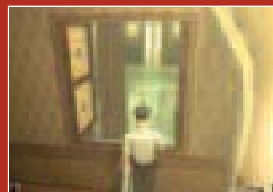
Внимание, этот прикол работает только в демо-версии! В прихожей несколько раз открывай ящик, чтобы получать всякие забавные сообщения от разработчиков, связанные с процессом создания игры.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR



В центральной части меню одиночной кампании ты можешь увидеть диковинные письмена на Aurebesh. Aurebesh – это искусственный язык, широко распространенный в мире «Звездных Войн». Если мы переведем фразу из менюшки на английский, то получим следующее: "At Petroglyph we are dedicated to making top quality games that are extremely fun and innovative". Дословно: «В Petroglyph (компания-разработчик) делают только лучшие игры, которые очень интересные и инновационные». Да, от скромности создатели точно не помрут…

HITMAN: CONTRACTS

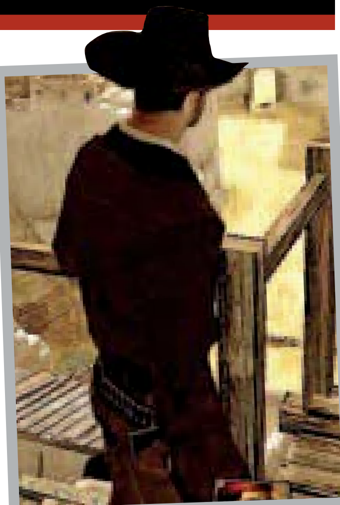


Ты уже, наверное, вовсю играешь в *Hitman: Blood Money*? До нее мы еще доберемся. А пока смотри, какие забавные «пасхалки» обнаружены в *Hitman: Contracts*.

Ешь кокосы, жуй бананы…
На уровне Deadly Cargo в складских помещениях возле корабля расставлены ящики с бананами. Если ты приглядишься к ним внимательно (рекомендуем переключиться на вид от первого лица), то увидишь, что на каждой коробке есть надпись IO Interactive – название студии, создавшей серию Hitman.

Секретные логотипы
В местечке Rendezvous уровня Rotterdam отправляйся в комнату, расположенную в верхней левой части второго этажа (там еще можно отравить чернила для татуировок). Посмотри на бумажки, развешанные на всей доске, – ты увидишь три логотипа: непосредственно серии *Hitman*, IO Interactive, а также игры *Freedom Fighters* от IO.





Heroes of Might and Magic V

Отправляйся в директорию "\gamedir\profiles" и открывай файл autoexec.cfg (настоятельно рекомендуем сделать его резервную копию – на всякий случай). Добавляй в конце строчку "setvar dev_console_password = schwinge-des-todes". Готово. Теперь в самой игре вызови консоль клавишей «~» (тильда) и набирай приведенные ниже коды:

- Add_exp XXXX – добавить выбранному герою указанное количество экспы;
- Add_skill (название навыка) – прибавить очков к указанному умению;
- Show_player_money (номер игрока) – узнать количество ресурсов у выбранного игрока;
- Show_hero_mp – показать количество очков передвижения у выбранного героя;
- Add_army town (номер замка) 1/0 – добавить в армию героя существ из указанного города;
- Add_money XXXX – получить энное количество ресурсов;
- Add_all_spells – обучить выбранного героя всем заклинаниям;
- Add_gold XXXX – получить энное количество золота;
- Set_hero_luck_morale (значение удачи) (значение морали) – установить определенные значения удачи и морали для выбранного героя.



OutRun 2006: Coast 2 Coast

Отправляемся в раздел "License options", где выбираем пункт "Edit license". Набираем коды при помощи экранной клавиатуры, жмем на кнопочку "done".

- Entirety – 100% прохождение, открыть и купить все;
- Milesandmiles – получить 1.000.000 outrun miles.



Half-Life 2: Episode One

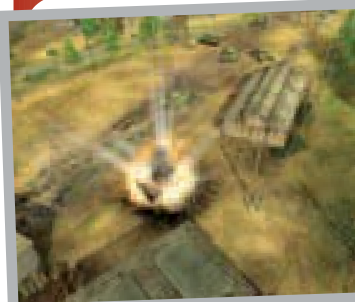
Открываем консоль, набираем "sv_cheats 1", затем один из следующих читов:

- God – не получать урон;
- Buddha – никогда не умирать;
- Infinite_aux_power – пополнить заряд костюма;
- Impulse 101 – все оружие и все патроны;
- Npc_kill – убить всех NPC на уровне;
- Notarget – враги больше не атакуют;
- Noclip – режим прохождения сквозь стены;
- Ch_createjeep – появится джип;
- Impulse 83 – появится лодка;
- Skulls – черепа.

Desperados 2: Cooper's Revenge

Во время игры печатаем слово "argo" – активируется режим читов (никакого подтверждения его включения не будет). Затем зажимаем следующие комбинации:

- «CTRL»+«F3» – заморозить всех врагов;
- «CTRL»+«F4» – бессмертие, получить дополнительные патроны и предметы;
- «SHIFT»+«F4» – невидимость;
- «SHIFT»+«F10» – показывать координаты по осям X и Y;
- «CTRL»+«F12» – выиграть миссию.



Rush for Berlin

Читы вводятся в меню, вызываемое нажатием "Enter" (в самой игре). Хм, интересно, откуда у разработчиков такая любовь к Чаку Норрису?

- iamchucknorrisInstant – выиграть миссию;
- chucknorrishim – уничтожить выбранный юнит;
- lethimbechucknorris – повысить уровень выбранного юнита;
- openforchucknorris – открыть все кампании и миссии;
- tobechucknorris – невидимость;
- gimmechucknorris – бесконечные ресурсы.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Иногда я забавляюсь тем, что проговариваю возможные диалоги разных людей касательно той или иной идеи. Смешно получается. Не веришь? Вот тебе простой пример.
Пришли как-то ребята из студии Team17 к издателю и сказали:
– В общем, мы это... новую игру делаем.
– Вот как? – заинтересовался издатель. – И про что?
– Ну... это... это такая стратегия. Ага, стратегия пошаговая... про червей.
– Про червей?!
– Ага, про них самых. Они как бы... это... в общем, воюют друг с другом.
– Неужели?! А я думал, рыбачат.
– Нет-нет, именно воюют. Ну, там... ползают по карте туда-сюда, стреляют из автоматов, бросают гранаты, а иногда берут в руки бейсбольную биту или секиру какую, и хрясь!
– Постойте... У них, червей ваших, есть руки?! Может, они еще и разговаривают?
– Точно. Такими смешными мультяшными голосками...
Как ты понимаешь, подобный диалог можно продолжать до бесконечности – главное, побольше абсурда в каждой фразе. Самое забавное, вполне вероятно, сотрудники Team17 действительно имели некоторые сложности, объясняя издателю и геймерам замысел *Worms*. Ведь кто бы мог предположить, что походовую стратегию из жизни червей ждет умопомрачительный успех (информация к размышлению: первая Worms обогнала по количеству проданных экземпляров *Tomb Raider*).
На сегодняшний день серия включает порядка двадцати разных «червивых» проектов для практически всех игровых платформ. Worms уже давно «переползли» из 2D в 3D, однако многие геймеры считают, что трехмерность не пошла на пользу серии. И я, кстати, придерживаюсь такого же мнения.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	MicroProse Software
РАЗРАБОТЧИК	Team17 Software
ОБЬЕМ	1 CD
ДАТА ВЫХОДА:	март 1999 года

WORMS ARMAGEDDON

В БОЙ ИДУТ ОДНИ ЧЕРВЯКИ

Вместе с выходом ***Worms Armageddon*** в марте 1999 года, «червивая» серия достигла апогея своего развития. Даже эксперты с именитого сайта **Gamespot** (**www.gamespot.com**), всегда скупые на похвалу, присудили игре оценку 9.1 (для сравнения, ***Half-Life 2*** – 9.2 балла). И их, и простых геймеров Armageddon подкупил граничащей с гениальностью простотой, увлекательным геймплеем и юмором. Именно поэтому сегодняшний выпуск **«Ретро»** посвящен «Червячьему Армагеддону», одной из самых достойных и веселых игр XX века.

ВОЙНА БЕЗ НАЧАЛА И КОНЦА

Игры серии Worms никогда не были обременены сюжетом. Armageddon – не исключение. В принципе, придумать историю для «Червячьих войн» сумел бы любой, даже самый плохонький сценарист. Вспомни замечательный платформер ***Earthworm Jim***. Захотелось создателю игры **Дугласу ТенНэплу** (Douglas TenNapel) сделать супергероя из червяка, и он сочинил историю о чудо-скафандре, который превратил Джима в великого воина. Однако Worms попросту не нуждалась в сюжете. Для того чтобы задать настроение игре, Team 17 хватило незамысловатой песенки, смысл которой сводился к следующему: «Никто не ведает, почему много лун тому назад началась эта беспощадная война, но теперь ее уже нельзя остановить, и черви будут сражаться до тех пор, пока последний из них не прикажет долго жить». И знаешь, до сих пор никто не жаловался, что мотивация поступков персонажей в Armageddon кажется ему недостаточно убедительной.

ГИМН РОССИИ

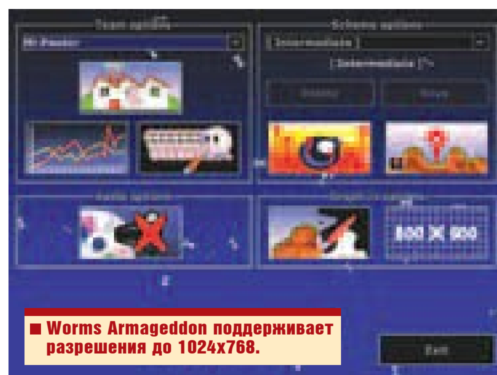
Сколько блондинок необходимо для того, чтобы вкрутить лампочку? Правильный ответ – ... черт, я забыл его. Зато твердо знаю, сколько червей нужно для того, чтобы знатно отдохнуть. Полная консерв-

АРСЕНАЛ НА ЗЛОБУ ДНЯ

Многие виды оружия в *Worms Armageddon* отражали те или иные реалии времени. Так, Mail Strike (летающий почтовый ящик с взрывчаткой) навеян случаями безумств почтальонов, учинявших немотивированную стрельбу по людям. А Mad Cow (сумасшедшая корова) обсмеивала ситуацию с эпидемией коровьего бешенства в Англии.



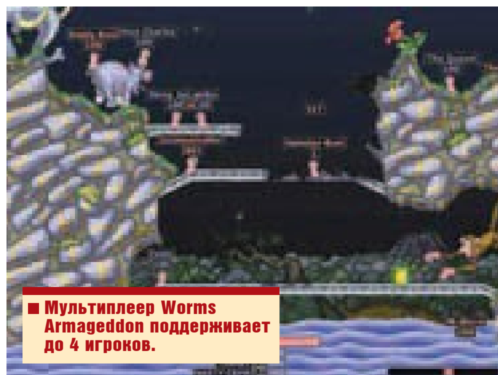
■ Team17 знает толк в оружии.

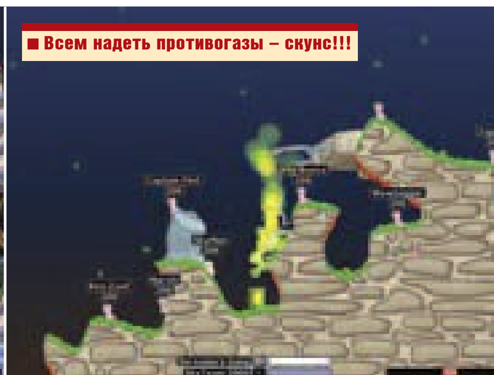


■ Worms Armageddon поддерживает разрешения до 1024x768.



■ Удачная позиция – промахнуться невозможно.


■ Мультиплеер Worms Armageddon поддерживает до 4 игроков.


■ Всем надеть противогазы – скунс!!!

ная банка – если речь идет о рыбалке, и две команды до восьми особей в каждой – если о Worms Armageddon.
В последнем случае группировки создаются заблаговременно перед началом схватки, в меню. Каждому из «солдат» можно дать имя. Помнится, мы с приятелями веселились, присваивая червякам фамилии нелюбимых учителей и голливудских актеров. Кроме того, полагалось выбрать флаг и секретное оружие команды, а также язык или диалект, на котором будут говорить «бойцы».
Armageddon порадовал русских фэнов Worms – впервые за историю существования серии червяки овладели великим и могучим, а в списке музыкальных тем появился российский гимн (в те годы – произведение Глинки, а не «Союз нерушимый республик свободных...»). Озвучка, надо заметить, удалась, и слушать, как бесхребетные выкрикивают «Чокнутый», «Ой, больно!» или «Ты об этом пожалеешь!», было чистым удовольствием.

В АТАКУ!

Мир Worms Armageddon, плоский, как доска, и яркий, словно экзотическая птица, невозможно не полюбить.
Яростные схватки между червяками развивались на двухмерных картах, каждая из которых была выдержана в своем стиле. Солдат двух команд разбрасывало по изрезанной скалами и пропастями территории в случайном порядке. Обменявшись приветственными «любезностями», червяки принимались за дело. Ход на определенное время переходил к одному из бойцов. Выбрав из длинного перечня оружия подходящее, нужно было хорошенько прицелиться в противника, подползти поближе, если того требовала ситуация, и выстрелить.
Допустим, ты решил кинуть гранату во врага, притаившегося на вершине холма. Принимая во внимание силу ветра, рассчитай угол и силу броска, и лишь после этого швыряй. И смотри, чтобы граната не отскочила обратно и не зацепила осколками – такое с новичками в Worms случается сплошь и рядом.
После твоего хода за оружие берется солдат противника.
Бой продолжается до победы одной из команд.
Учти: карты в Armageddon разрушаемы. Каждая выпущенная ракета или пуля оставляет свой неизгладимый след в рельефе местности. Более того, взрывы кардинально меняют ландшафт. Еще секунду назад боец отряда Альфа стоял на твердой земле, а после атаки напалмом, который «прогрыз» почву до глубинных вод, он покоится на дне моря.
В принципе, любую карту можно разнести до последнего кусочка. Тем веселее и интереснее воевать. Солдат отряда Сигма передвигался по равнине к противнику, но неожиданно путь преградила пропасть, возникшая в результате взрыва червяка-камикадзе. Что ж, боец, командованием принято стратегическое решение телепортировать тебя в другую горячую точку. Выбираем нужную команду из специального меню, всплывающего по клику правой кнопки мыши, и червяк уже на другом конце карты.

Мы с приятелями веселились, присваивая червякам фамилии нелюбимых учителей и голливудских актеров

WORMS VS. CARMAGEDDON

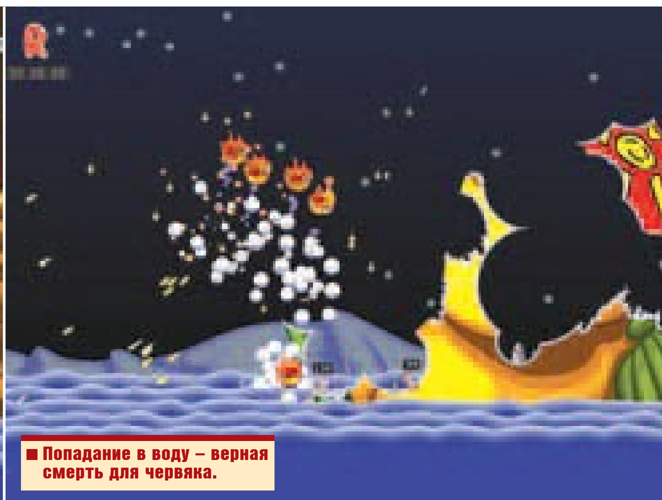

■ В отличие от Worms, в Carmageddon много крови.

Начиная ***Worms Armageddon***, разработчики из Team17 считали, что создают адд-он к ***Worms 2***. Однако ребята увлеклись и добавили столько нововведений, что назвать WA дополнением стало как-то даже неприлично. Поэтому «Армагеддон» признали отдельной, самостоятельной частью «червивого» сериала.
Кстати, первоначально игру собирались выпустить под названием ***Wormageddon***. Однако этому воспротивились создатели гоночной аркады ***Carmageddon***. В Team17 подумали и остановили свой выбор на Worms Armageddon.


■ На ледяной карте черви скользят.


■ Оружия в игре больше, чем в любом шутере.

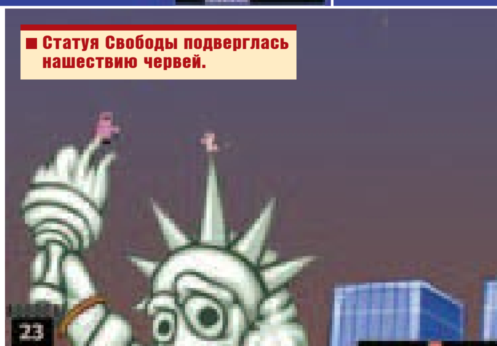

Бои в Worms Armageddon ведутся на 54 непохожих картах.


Попадание в воду – верная смерть для червяка.

ЧЕРВИ ЖУЛЬНИЧАЮТ!

Для сетевой игры в *Worms Armageddon* студия Team17 запустила онлайновый сервис WormNET. Чем больше побед одерживал боец, тем выше был его ранг, и со временем он переходил из Лиги новичков в Лигу профессионалов. Увы, из-за огульного читерства Team17 пришлось отказаться от ведения списков лучших игроков.


Читеры погубили WormNET.


Статуя Свободы подверглась нашествию червей.

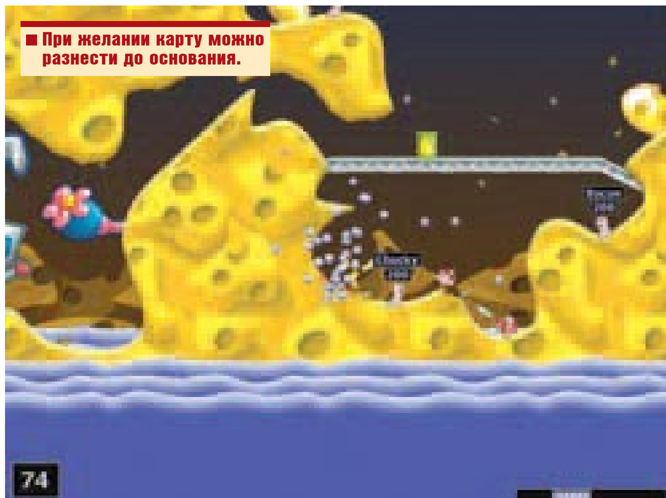

Напалм не разбирает, где враги, а где свои.

КОРОВЬЕ БЕШЕНСТВО

Арсеналу червяков трудно не позавидовать, ведь в нем свыше 60-ти единиц оружия. Найдется все, начиная от пистолетов и автоматов и заканчивая базуками и ракетами, взрывающимися овцами, безумными коровами, а также скунсами, отравляющими воздух. Наши герои даже приемами восточных единоборств владеют! К тому же в Worms Armageddon царит моя вечная «тройка» в четверти – ее высочество Физика. Взрывы разбрасывают червей, как шар для боулинга – кегли. При определенных навыках ты сумеешь так метнуть гранату, что солдат противника отлетит к краю пропасти, зацепит своего однополчанина, а потом оба бухнутся вниз в воду, где и обретут вечное успокоение. А можно выстрелить из «Узи» в лежащую на пригорке мину, заставив ее сползти к подножью и, наткнувшись там на врага, детонировать.

Расписывать достоинства Worms Armageddon – занятие несложное, ведь игру действительно есть за что хвалить. Одна кампания с 33 миссиями, каждая из которых представляла собой хитроумный паззл, чего стоит. Однако большинство геймеров любит «Армагеддон» за отличный мультиплеер. Поскольку игра походовая, в нее здорово «рубиться» вдвоем за одним компьютером. Что касается онлайна, то там даже сегодня можно найти десятки серверов, где не прекращаются дефматч-сражения между червями. И что-то мне подсказывает, что эта война еще не скоро закончится.

В принципе, любую карту можно разнести до последнего кусочка. Тем веселее и интереснее воевать


При желании карту можно разнести до основания.


Пусти ракету в мост, и черви попадут в воду и потонут.

ПОЛНОЕ ВЕДРО ЧЕРВЕЙ



ПРАВДА О ЧЕЛОВЕКЕ, ПОСЛАВШЕМ ЧЕРВЯКОВ НА ВОЙНУ

Англичанина Энди Дэвидсона (Andy Davidson) часто называют «человеком с полным ведром червей». В шутку, разумеется, ведь он никогда не увлекался рыбалкой. Тем не менее, когда речь заходит о серии игр *Worms*, знающие люди тут же вспоминают о Дэвидсоне. Именно он заставил червяков взяться за оружие.



ЛЕКАРСТВО ОТ СКУКИ

– Все началось с экзаменов. Я учился в школе, занудные учителя действовали мне на нервы, и я откровенно скучал, – вспоминает Энди Дэвидсон. *– Стало ясно: нужно развеяться. Например, придумать многопользовательскую игру, которая всех развлечет.* Надо заметить, в прототипе ныне культовой игры, завершенной в 1993 году, никаких червей не было и в помине. В ней фигурировали солдаты и танки. Энди и его друзья проводили над игрой часы напролет, и, что особенно льстило творцу, она всем нравилась.

– Мне говорили: «А почему бы тебе не попытаться издать свою игру?» – рассказывает Дэвидсон. *– И правда, почему?! Я переделал игру, заменил танки червяками и назвал **Total Wormage**. У меня и в мыслях не было делать чисто коммерческий проект – в этом, полагаю, кроется причина успеха **Worms**. Кроме того, хорошая игра – та, с которой не расстаешься на протяжении месяцев, а в Worms вообще нет конца. Ну, и еще в ней овцы взрываются!*

КАК РАЗМНОЖАЮТСЯ ЧЕРВИ

В 1994 году популярный журнал **Amiga Format** проводил конкурс игр, победитель которого получал контракт с издательством. Энди Дэвидсон послал Total Wormage, однако первый приз получил другой проект. К счастью, неудача не расстроила молодого разработчика. В сентябре того же года Энди отправился на проходившую в Лондоне торговую выставку **European Computer Trade Show,** познакомился там с продюсером компании **Team17** и показал ему Total Wormage.

Дэвидсона немедленно приняли на работу в Team17, и в конце 1995 года Worms увидела свет. Успех не заставил себя ждать. Проект на все лады хвалили и геймеры, и критики. Игра стала первым многоплатформенным проектом Team17 – она появилась на PC и большинстве консолей, включая карманные.

С той поры сотрудники Team17 занимаются «разведением червей». Сегодня популярность серии уже не та, что раньше, но, тем не менее, по миру «расползлось» больше 10-ти миллионов копий Worms.

ГОВОРИМ ПО-ЧЕРВЯЧЬИ

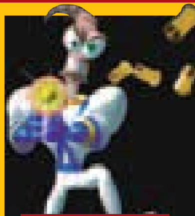
Серия Worms всегда славилась превосходной, смешной озвучкой. На протяжении уже десяти лет за нее отвечает композитор **Бьорн Линн** (Bjorn Lynne). Именно он научил червяков говорить уморительными голосками.

– Ты записываешь свой голос, стараясь при этом говорить чуть медленнее, чем обычно, а потом ускоряешь запись примерно в два раза, и вуаля – получаешь на выходе червячьи голоса, – делится секретами мастерства Бьорн. *– Хотя, конечно, в моем деле хватает хитростей. Например, я как-то раз долбанул молотком по металлической двери гаража, обработал сэмпл, и теперь в игре так звучит гром. А проще всего было записать то, как червяк сгорает в пламени. Я просто прильнул к микрофону и сказал: «Тс-с-с-с-с...». Звук вошел в игру без дополнительной обработки.*

А ПОЧЕМУ – ЧЕРВИ?!

Наверняка тебя мучает любопытный вопрос: а почему героями игры Энди Дэвидсона стали именно черви? Почему не слоны или, например, зайцы?

– В 1993 году черви были единственными существами, которые еще не появлялись в качестве персонажей игр, – объясняет Дэвидсон, *– В то время еще ни одного червяка не звали Джимом (намек на аркадную серию **Earthworm Jim**, ставшую крайне популярной в середине 90-х – прим.ред.). Вдобавок, по моему мнению, люди должны были узнать о склонности червей к насилию.*



■ Earthworm Jim вышел чуть позже Worms.



■ Такими видят себя сотрудники Team17.



■ Worms – не детская игра, хотя и мультяшно выглядит.

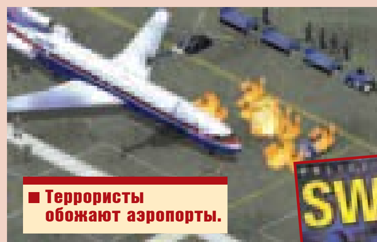
БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АВГУСТЕ?

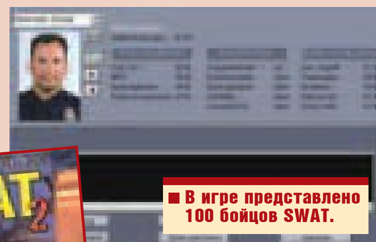
1998

Police Quest: SWAT 2

Жанр:	Strategy
Издатель:	Sierra On-Line
Разработчик:	Yosemite Entertainment
Объем:	1 CD
Дата выхода:	30 июня 1998 года



■ Террористы обожают аэропорты.



■ В игре представлено 100 бойцов SWAT.

В свое время ***Police Quest*** считался одной из лучших адвенчурных серий компании **Sierra On-Line**. Однако в середине 90-х популярность квестов пошла на спад, и студия решилась на эксперимент – выпустила тактический симулятор ***Police Quest: SWAT***. Игра была разработана при участии **Дэрила Гейтса** (Daryl Gates), бывшего начальника лос-анджелесской полиции. Он же выступил консультантом сиквела. ***Police Quest: SWAT 2*** являлась стратегией, использовала изометрический вид, походила на ***X-Com*** и ***Jagged Alliance***, однако отличалась более сильным креном в тактику. Играть разрешалось как за спецподразделение SWAT, так и за террористов. Миссии за «хороших» были вполне традиционны: используя современное снаряжение и богатый арсенал, освободи заложников, обезвредь противника, захвати сбежавшего преступника... Приветствовалось бескровное прохождение миссий, и Police Quest: SWAT 2 вполне реально завершить, не сделав и десяти выстрелов.

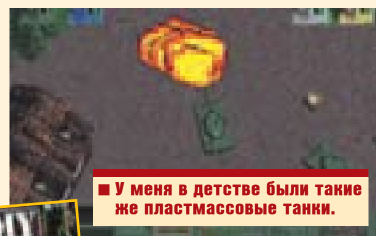
1998

Army Men

Жанр:	Strategy/Action
Издатель:	3DO Company
Разработчик:	3DO Company
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1998 год



■ Туповатая, но веселая игра. Так говорили об Army Men.



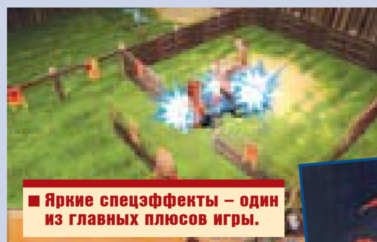
■ У меня в детстве были такие же пластмассовые танки.

Мало кто мог предположить, что ***Army Men*** станет хитом, обзаведется десятком сиквелов и превратится в культовую серию. Секрет успеха игры кроется в правильном выборе темы: превратить игрушечных солдатиков в героев крутой, трехмерной тактической экшен/стратегии было очень верным решением. Глядя на то, как пластмассовые бойцы жарят друг друга из огнеметов или давят танками, трудно удержаться от улыбки. Однако Army Men брала не только отличным юмором, но и приятным, хотя и далеко не идеальным геймплеем. Управляя Сержантом из Зеленой (*американской – прим. ред.*) армии, ты брал под командование взвод и выполнял миссии: искал документы, проникал на базы противника и осаждал вражеские города. Сражаться приходилось с солдатиками других цветов, а главным врагом являлся генерал Пластро, напоминавший одновременно Гитлера и Хусейна. «*Он не злой*, – говорил о диктаторе Сержант. – *Он просто хочет завоевать всех и отобрать все, что у нас есть*».

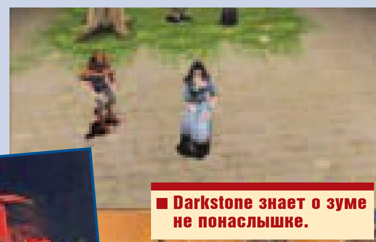
1999

Darkstone

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Delphine Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1999 год



■ Яркие спецэффекты – один из главных плюсов игры.



■ Darkstone знает о зуме не понаслышке.

Darkstone – 100-процентный клон ***Diablo***, коих в конце 90-х развелось великое множество. Проект французской студии **Delphine Software** похож на шедевр **Blizzard North** не только игровой механикой и упрощенной ролевой системой, но даже интерфейсом. Однако есть пара немаловажных отличий. Во-первых, Darkstone сделана в полном 3D и на порядок краше Diablo. Во-вторых, ты управляешь не одним персонажем, а сразу двумя и можешь в любой момент переключаться между ними. То есть пока ты в роли мага пуляешь фаерболлами, напарник-воин, слушаясь советов компьютера, рубит врага мечом. Сюжет Darkstone, повествующий об ужасном драконе, угрожающем благополучию фэнтезийной страны, скучен до зевоты. Большинство подземелий, где ты проводишь львиную долю игрового времени, как две капли воды похожи друг на друга. Несмотря на это, часы за игрой летят незаметно – особенно, если ты решил пройти Darkstone в мультиплеере, скооперировавшись с тремя друзьями.

5 ЛЕТ НАЗАД

SIERRA ЗАКРЫЛА DYNAMIX


Starsiege: Tribes неплохо смотрится даже сегодня.

В августе закрылась студия **Dynamix**. Название, возможно, неизвестно тебе, но уверяем: в том, что сегодня существует великолепная серия ***Battlefield***, есть заслуга и этого разработчика. Ведь именно Dynamix в 1998 году создала ***Starsiege: Tribes***, фантастический шутер, «заточенный» под многопользовательскую игру. На многокилометровых картах могли сражаться до 128 человек, причем, вовсе не обязательно было топать на своих двоих – геймерам предлагали покататься на футуристических машинах. В марте 2001 года вышел ***Tribes 2***. Проект пользовался огромным успехом, а в онлайне с легкостью конкурировал с ***Counter-Strike***. К сожалению, компания **Sierra**, владевшая студией, решила распустить успешную команду – в целях экономии. Работу потеряли 97 человек. Sierra обещала в будущем развивать серию Tribes, но, как показала история, не сумела.


Tribes 2 была очень популярной игрой.

ТАЙНА BLIZZARD РАЗГАДАНА

В конце августа 2001 года мир наконец-то узнал, над каким секретным проектом работает компания **Blizzard Entertainment**. Официальный анонс состоялся лишь в сентябре, однако к тому времени уже всем все было ясно. В прессу просочилась информация: Blizzard зарегистрировала сайт по адресу **www.worldofwarcraft.com**. Эксперты почесали затылки и изрекли: грядет великая онлайновая многопользовательская ролевка. Надо заметить, немногие ждали MMORPG от Blizzard. Слухов вокруг секретного проекта компании ходило множество, но по популярности лидировали догадки, которые не имели никакого отношения к онлайну: 1) анонсируют ***StarCraft 2***; 2) объявят о создании шутера во вселенной StarCraft. Оба предположения оказались неверными. И слава богу, ведь кто знает, как бы мы сегодня коротали вечера, не будь у нас чудо-забавы ***World of Warcraft***.


Ждали StarCraft 2, а получили WoW.

СПИЛБЕРГ И UT


Спилберг на съемках «Искусственного разума».

В середине лета в кинотеатрах по всему свету показывали **«Искусственный разум»**, новый фильм **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg), посвященный скитаниям и страданиям мальчика-робота. Фильм собрал приличную кассу, но не в этом суть. Как выяснилось вскоре после премьеры, при работе над фантастической картиной использовался... шутер ***Unreal Tournament***. Компания **Industrial Light and Magic**, отвечавшая за спецэффекты в фильме, воссоздала на движке UT футуристический город Руж Сити. Что любопытно, когда презентацию показали Спилбергу, он пришел в восторг и лично поводил персонажа по карте, внимательно осматривая каждое здание на пути. А потом признался, что и сам не раз играл в Unreal Tournament. Не удивительно, что сегодня Спилберг вместе с издательством **Electronic Arts** участвует в разработке аж трех игр.


Модель Руж Сити была создана на движке UT.

10 ЛЕТ НАЗАД


Узнаешь босса из Doom II?

УХОД РОМЕРО

8 августа знаменитый геймдизайнер **Джон Ромеро** (John Romero) покинул компанию **id Software**. Гуру подарил студии пять лет своей жизни и участвовал в создании таких хитов, как ***Wolfenstein 3D***, ***Doom***, ***Doom II*** (в этой игре Джон даже выступил в качестве финального босса) и ***Quake***. К сожалению, одиночное плавание не заладилось. В ноябре 1996 года Ромеро выступил одним из сооснователей компании **Ion Storm** и потратил почти четыре года на разработку ***Daikatana***, шутера, который входит, по мнению критиков, в десятку худших игр XX века.




Екой за год до смерти.

ДО СВИДАНИЯ, ГЕЙМБОЙ

15 августа 1996 года **Гумпей Екой** (Gunpei Yokoi) уволился из компании **Nintendo**. А еще через тринадцать месяцев этот, без сомнения, великий человек умер – погиб в нелепой автокатастрофе. Его вклад в развитии игровой индустрии огромен. Проработав в Nintendo 27 лет, Гумпей Екой создал портативные устройства с жидкокристаллическим монитором **Game & Watch** – (в СССР завод **«Электроника»** выпустил ряд клонов – например, игру ***«Волк и яйца»***) и изобрел первую карманную консоль **GameBoy**. Он также стал одним из «родителей» многих знаменитых персонажей, включая супербратьев Марио!

О НАБОЛЕВШЕМ



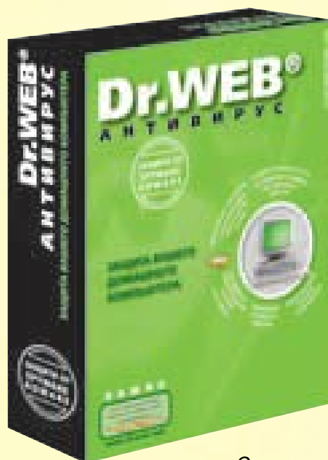
ВЕРОЯТНОСТЬ ТОГО, ЧТО ТВОЕ ПИСЬМО ПОПАДЕТ В РУБРИКУ, 50 НА 50. ЛИБО ПОПАДЕТ, ЛИБО НЕТ

Наша постоянная читательница Ирина Бабушкина интересуется, кто же придумал название журнала «PC ИГРЫ»? Специально для тебя, Ирочка, мы перерыли все 15 томов Большой советской энциклопедии, проштудировали англо-русский словарь и – не поверишь – даже спросили у Яндекса. Последний сообщил что-то про (game)land и показал обложку 11-ого номера за прошлый год. Но ни он, ни книги ответа так и не дали. Напрашивается вопрос – а был ли, собственно, мальчик?

ПИСЬМО НОМЕРА

Пересматривая «PC ИГРЫ» №3(27), я обнаружил СТРАШНУЮ тайну компании «Нивал»! В теме номера, где проводится экскурсия по городам пятых *«Героев»*, на странице 23 расположен огромный скриншотище замка эльфов, а в его углу маленький скриншотик с эльфийскими юнитами. Глядя на этот скрин, я обнаружил... о, Боже... не может быть... изначально энты выглядели как огромные пни с невероятно глупым лицом. Это потом, ближе к релизу (который состоялся через пару месяцев) они превратились в богомолообразные стручки. Вот так вот, теперь «Нивал» в наших руках!

Дмитрий Боронос



Наблюдательность, в результате которой компания **«Нивал»** оказалась «в наших руках», не могла остаться незамеченной, и мы попросили прокомментировать это письмо самих разработчиков ***Heroes of Might and Magic V***. Вот какой ответ мы от них получили: *«Вообще, мы никогда не делали тайны из изменения внешности энтов. Действительно, в различных бета-версиях игры энты выглядели как «огромные пни» (по поводу «невероятно глупого лица» можно было бы поспорить), и в целом их внешность устраивала и нас, и издателя. Однако позже, всего за несколько месяцев до релиза, выяснилось, что наши энты оказались слишком похожи на персонажей из другой игры, и компания* ***Ubisoft*** *(западный издатель – прим. ред) попросила их изменить.*

Оказались ли мы в результате в ваших руках – слишком сложный вопрос, но, по крайней мере, фанаты, внимательно следившие за ходом разработки игры, вряд ли могут пожаловаться на «непрозрачность» наших действий. Ну, а блестящее определение нынешних энтов в игре, как «богомолообразных стручков», на наш взгляд, заслуживает специальной награды: эксклюзивной «геройской» майки!»

И антивируса **Dr. Web**, добавим мы.

Поздравляем!



А это тот самый «богомолообразный стручок».

Вот «огромный пень с невероятно глупым лицом».

Я раскрыл ваш коварный план! Это я обращаюсь к Даниилу Леви, который на самом деле является форменным воплощением зла. Вы спросите, почему? Да потому что он никакой не Даниил LEVI, а самый настоящий Даниил EVIL. Думаете, переставили букву из конца в начало и можете обманывать честной народ? Не прокатит! Я, конечно, обещаю держать язык за зубами, но только в том случае, если вы сделаете это послание письмом номера! Кстати, если это все-таки произойдет, не вздумайте присылать мне коробку с антивирусом. Лучше подарите игрушку вроде ***Resident Evil 3*** (там про дачу Даниила) или ***«Чистильщик»***.

P.S. Ваш Михаил Бузенков не имеет, случайно, ничего общего с Григорием Бузелком, про которого писали такую интересную историю в почившем журнале MegaGame лет эдак семь назад?

Лапшин Андрей

Уж как меня только не называли, но дьяволом становлюсь впервые. Какой же ты, Андрей, нехороший человек (говоря попростому – редиска). Исковеркал мою фамилию и радуешься, будто ребенок. Я ведь, на самом деле, добрый и пушистый. Мухи за свою жизнь не обидел. Порой, конечно, подшучиваю над читателями, а бывает, и вовсе злюсь. Но это ведь из-за чего? Друзей у меня мало, поболтать не с кем. Давеча подошел к главреду со спины да как крикну в ухо: «Выпьем, добрая подружка бедной юности моей, выпьем с горя; где же кружка? Сердцу будет веселей». Так он испугался, аж со стула подпрыгнул. «У тебя, – говорит, – совсем крыша поехала?». Вот так и работаем, Андрюша, словом не с кем перекинуться.
P.S. Лет эдак семь назад наш Миша Бузенков рулил большим-большим кораблем, рассекая Черное море. Он у нас, между прочим, капитан дальнего плаванья. Так что если потребуется куда по морю добраться, обращайся. Миша обязательно подвезет.

Я раскрыл ваш коварный план!

О НАБОЛЕВШЕМ

Приветствую вас, работники игрового фронта! Вот уже два года покупаю ваш журнал. Каждый выпуск уникален, поэтому я с нетерпением жду новые номера. Пишу же я вам, чтобы задать вопрос. Почему вы поставили *Half-Life 2* десять баллов, а ни одна другая игра не получила подобную оценку? Да, конечно, HL 2 – классный проект, но и у него есть свои недостатки. Некоторых геймеров, например, после 1-2 часов игры начинает тошнить, а ведь это весомый изъян.
P.S. А почему бы вам не сделать телевизионный выпуск «PC ИГР»?

Doncor

Привет, работник читательского фронта!
Перво-наперво отмечу, что Half-Life 2 мы поставили 9 баллов. Откуда ты взял, что игра получила десятку? Высшего балла пока что не удостоился ни один проект. Почему? Ответ ищи на развороте, открывающем раздел «Рецензии». Что, лень листать? Ладно, вот цитата: «Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называют «шедеврами». Согласен, что у каждого наверняка найдется проектик, соответствующий этому определению. Но мы пока такого не видели. Как найдем, расскажем.
P.S. Знаешь фразу «Время разбрасывать камни и время собирать камни»? Что, первый раз слышишь? Стыдно должно быть, товарищ. Я имел в виду, что всему свое время. И телевизионному выпуску, и телеканалу, и радио, и много чему еще. Читай наш журнал и будь в курсе!
P.P.S Если тебя действительно тошнит после пары часов игры в Half-Life 2, бегом к врачу! Разработчики из Valve тут ни при чем, проблемка в здоровье.



Привет, редакция! Пишу, потому что сегодня вечером моя сестра привезла ежа в коробке из-под пива хольстон. На вопрос, где она его взяла (ежа, а не пиво), ответила, что друзья притащили из леса. Думаю, всем понятно, что они там не изучали дикую природу нашей бескрайней родины, а пьянствовали напропалую. Мне стало очень жалко этого ежика. У него ведь в лесу дом и семья. Посему я прошу всех – пожалуйста, не отрывайте животных от мест их обитания!

Спасибо, ваш читатель Алексей Бойко

Грустную ты историю нам поведал, Леша, я аж прослезился, а наш дизайнер Катя Воронкова до сих пор каждое утро рыдает, выдавливая из себя знаменитое «Птичку жалко...» И, что главное, философское письмо получилось, со смыслом. Видно, писано настоящим геймером. Я-то сразу просек, что речь идет о нашем любимце Сонике, которого твоя сестра беспардонно утащила из леса (вот ведь изверг!). Передай этой дрянной девчонке, чтобы она завтра же отвезла ежика обратно! А то не видать нам больше Соника, как своих ушей...

Типа здрасьте, глубоко уважаемая редакция. Спрашиваете, насколько глубоко? На 9 см. Такова высота стопки ваших журналов у меня на столе. Пишу вам в этот предрассветный час не для того, чтобы уберечь сырые и убогие игры от сравнения с хитами мирового масштаба, и уж вовсе не для того, чтобы задать вопрос о третьей наклейке, а всего лишь затем, чтобы пожелать вам мира в третьем *Postal*е, вируса аркадности, поражающего файл Oblivion.exe, Уве Болла, снимающего фильм NFS: Розыск Мостов, и, конечно, чуть не забыл! Желаю вам свадьбы Ларисы Крофт и Принца Персидского. Пусть приглашенный на торжество коллектив «PC ИГР» станет свидетелем исторического бракосочетания! Не воспринимайте все всерьез, не попсейте, прокачивайтесь и радуйте читателей. Короче, оставайтесь первыми!

ARWEN63

Короче говоря, «пустое» ты письмо написал, Арвен, ни о чем. Я, тем не менее, отвечу, потому что работа такая. Решили мы тут немного пофантазировать на тему бракосочетаний игровых персонажей. По нашему мнению, лучше всего поладят Сэм Фишер (серия *Splinter Cell*) и Аликс (*Half-Life*). Он – парень скромный, толковый, постоянно в разъездах. Она – девица удалая, коня на скаку остановит и в горящую избу войдет. Родится у них, скорее всего, девочка с тремя зелеными глазками. На вопрос «Кто твой папа?» будет отвечать «Гордон Фримен», а по вечерам станет лазать по стенам и прятаться за шторами. Короче, веселая получится семейка. А вы как думаете, дорогие читатели? Какие еще персонажи смогли бы жить вместе?

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, редакция **«PC ИГР»**. Я тут столкнулся с проблемой покупки вашего неглупого журнала. Трудность заключается в том, что продавщица (назовем ее бабой Шурой) никак не может запомнить, что слово «ПИСИ» (если ставить ударение на вторую букву «И») – это не мужские половые органы, а предмет геймерского счастья. И каждый раз на просьбу продать мне «PC ИГРЫ» она начинает объяснять, что я еще слишком мал (мне, к слову, 15 лет) для таких журналов. Что же мне делать?!

Егор Гаврилюк

Снимать штаны и бегать, Егорушка! Тогда противная баба Шура в миг разумеет, что ты достаточно возмужал для такого взрослого издания, как «PC ИГРЫ».
Только не расстраивайся, ведь ты не единственный, у кого возникали проблемы из-за названия нашего журнала. В пору моей бурной молодости я сам не раз был объектом насмешек со стороны окружающих. Помню, приехал как-то в офис одного отечественного издателя компьютерных игр. Новые диски хотел забрать. Захожу к ним, а там милая секретутка вопрошает, кто я, мол, такой и к кому пожаловал. Ну, я гордо представился, назвал место работы, на что в ответ получил легкий смешок и «Какой-какой журнал?». Но меня это ничуть не расстраивает, ведь неважно, как ты называешься или выглядишь. Имеет значение то, что у тебя внутри.

Привет, уважаемый тот-кто-рулит-почтой-в-этом-номере!



Привет, уважаемая и почитаемая редакция любимого нами правильного журнала о компьютерных играх. Вот хочу задать вам пару вопросов, а также рассказать о наболевшем и не очень.
Скажите, откуда вы берете дополнения к играм, например к *Microsoft Flight Simulator 2004*? И еще. Я вот разглядывал как-то обложку журнала и заметил надпись "publishing for enthusiasts". Что бы это могло значить?
Теперь о наболевшем. Я раскрыл причину неграмотности населения нашей страны. Кроется она в... пиратстве! Да-да, в пиратстве, ведь именно «одноглазые» в своих «переводах» используют такие несуразности, что диву даешься (взял, например, у друга бету пятых «Героев» и увидел там юнит «лучник-телеоператор»). Отсюда два вывода: во-первых, не стоит покупать продукцию пиратов, а, во-вторых, надо бы нашим локализаторам поскорее выпускать лицензионные копии. А тем, кто, несмотря ни на что, все-таки зарится на «левые» игрушки, предлагаю провести благотворительную акцию «купи словарь пиратам».

Grey

Приветствую вас, работники игрового фронта!

Здорово, Grey!
Дополнения к играм мы берем из огромной помойки, которую все для приличия называют интернетом. Наш бравый мусорщик Юра Пашолок месяц копается в куче разномастного хлама и тщательно отбирает то, что потом попадет на диски. Трудная у него работенка, ничего не скажешь. У меня бы терпения не хватило столько дополнений тестировать. Так что, если у тебя есть ссылочка на толковые модификации, не жлобствуй, а поделись с Юрой (его почту можешь посмотреть на 5-ой странице). Он в долгу не останется.
Publishing for enthusiasts – так звучит слоган нашего издательского дома. Суть его проста: enthusiasts – это энтузиасты (игр, кино, футбола, автомобилей и т.д.), для которых мы и делаем журналы.
Что касается пиратов, то они виновны не только в безграмотности населения. Эти «мастера перевода» – первоисточник всех бед в стране. Взять хотя бы российский футбол. Ну, кто, как не пираты с их «корнерами» вместо угловых и «фри киками» вместо штрафных в ответе за фиаско наших спортсменов на отборочном этапе к завершившемуся чемпионату мира? Или вот взять экономику. Представляешь, что будет, если важный чиновник поиграет в *Civilization IV* или последнюю *SimCity* с «кривым» переводом? Какие он потом указания давать будет? Вот-вот, бед не оберешься.
Посему полностью поддерживаю твою инициативу и приглашаю всех пиратов в редакцию для торжественного вручения англо-русского словаря и учебника уважаемого всеми Розенталя. Ну, кто первый?

О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, уважаемый тот-кто-рулит-почтой-в-этом-номере! Пишет тебе постоянный читатель, терзаемый одним важным вопросом. А вопрос этот про будущее. Но не про будущее всего мира, а про будущее компьютерных игр. Если немного подумать, получается очень интересная картина. Сейчас выходят такие высокотехнологичные игры, как *Half-Life 2* и *TESIV: Oblivion*. А ведь за ними последуют проекты еще круче, с суперграфикой и физикой, невероятно умным AI, огромными пространствами и так далее. Возможно даже, появится какая-нибудь супер-игра, которая будет включать в себя сразу все жанры. А что потом? Что случится, когда это произойдет? Будут выпускаться одинаковые игры? Или мы всю жизнь будем резаться в эту самую супер-игру? Или игры будут развиваться и дальше? А если дальше, то куда?
Конечно, это не один вопрос, а сразу несколько, но они несут в себе единый смысл. Что станет с играми в будущем? Мне было бы очень интересно узнать ваше мнение.

С уважением, твой тезка Даня

Я парень не предвзятый, но редко когда пропускаю письмо, автором которого является мой тезка. Так что, Даня, повезло тебе с именем, ничего не скажешь.
Что же ждет нас в будущем? Я уповаю на то, что сборная России по футболу наконец-то достойно выступит на чемпионате мира или Европы. Ой, прости, мы ведь об играх...
Мне кажется, в ближайшее время тон будут задавать онлайновые забавы. Людям уже скучно играть в одиночку, им подавай общение и совместное прохождение. Оглушительный успех MMORPG по всему миру – яркое тому подтверждение. Пройдут годы, геймеры смогут спокойно присоединяться к игре с мобильников или карманных компьютеров и развлекаться, находясь в любой точке Земли. Планету окутает единая информационная сеть, объединяющая население всех стран мира. Игра будет все больше походить на реальную жизнь. Возможно, человечество даже создаст виртуальный мир, где каждый сможет делать то, что хочет. Ну, а что будет дальше, известно уже сейчас. Появится искусственный интеллект, во много раз превышающий способности человеческого мозга, людей поработят созданные ими же роботы, и на Земле воцарится хаос. В общем, будущее нас ждет незавидное, так что давай наслаждаться жизнью сейчас.

Здравствуйте, дорогая, уважаемая и всеми любимая редакция **«PC ИГР»** и, в частности, редактор рубрики «Письмо номера». Пишет вам геймер из далекого предалекого города Курган. Вопрос мой про игру ***The Sims 2***. Почему все симы (мужчины и женщины) ходят в туалет, что называется, «по-большому»? Хотя, если «пузырь» зашкаливает, они делают под себя «по-маленькому». Откройте мне глаза на эту несправедливость!
P.S. Если мое письмо станет лучшим, пришлите мне не сильно новую, но хотя бы хорошую видеокарту (моя сильно устарела). Заранее спасибо!

Ваш преданный читатель и поклонник Kain

Эй, Kain, а откуда ты знаешь, как симы нужду справляют: «по-большому» или «по-маленькому»? Если меня еще не погубил склероз, в The Sims 2 во время «туалетных» процедур на персонажах появляются размытые квадратики, мешающие разглядеть все самое интересное. Выходит, ты использовал патч, эти квадратики убирающий. Ай-ай-ай, Kain, как не стыдно! С виду ведь приличный парень, а занимаешься такой ерундой. А если мы твоей маме расскажем? А если папе? Ладно-ладно, не трясись, мы друзей не предаем.
P.S. Не сердчай, но видеокарту, пусть даже и не сильно новую, а хорошую, мы тебе не подарим. Дарить – это вообще не наш метод. Приз ведь надо заработать, тогда он вдвойне, а то и втройне ценнее. Предлагаю тебе не канючить, а принять участие в конкурсе BESTSHOT. За сим откланиваюсь, до встречи через месяц!

На письма отвечал Даниил Леви



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

www.forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ AKADABR

Планируете ли вы делать что-нибудь с рубрикой «Путеводитель»? Насколько мне известно, она не шибко популярна у читателей.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Верно подмечено. Со следующего номера мы убираем «Путеводитель» из журнала и переносим его на диск.

СПРАШИВАЕТ KAIN. D

Я вот решил податься в разработчики игр. Где нужно учиться, чтобы стать геймдизайнером?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вопрос интересный. Ответить на него непросто. Дело в том, что геймдизайнерами становятся люди разных профессий, и посоветовать какую-то одну специализацию крайне сложно. О том, что нужно делать, если желаешь посвятить свою жизнь разработке игр, можно прочесть во второй cover-story «PC ИГР» №12 (24).

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Я – начинающий автор. Прочел, что вам игры предоставляет магазин Gamepost. Но как быть тем, кто хочет стать игровым журналистом, но не имеет возможности покупать дорогущие лицензионки?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Хоть мы и ратуем за лицензионные игры, нам не особо важно, на какую версию ты писал рецензию. Главное ведь – умение грамотно излагать свои мысли, а не то, где и как куплена игра.



Что такое спрайт?
Где можно купить первый Dungeon Keeper?
Что такое «киберпанк» и «стимпанк»?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Что такое «демо-версия» и «патч»?
Макурова Дарья

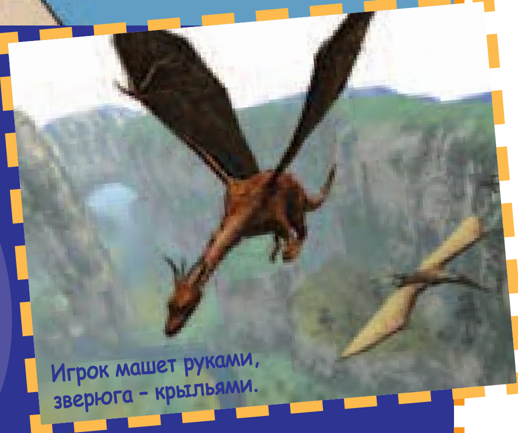
! Демонстрационная версия (демо-версия для краткости) – это небольшой фрагмент игры, призванный продемонстрировать графику и дать представление о геймплее. Разработчики выпускают «демки» в рекламных целях незадолго до выхода проекта и распространяют их бесплатно через интернет (а мы выкладываем на диск). Патч представляет собой небольшую программу, которая вносит ряд изменений в уже вышедшую игру с целью устранения ошибок, закравшихся в финальную версию.

? Я слышал, что на Западе все более популярным становится цифровое распространение игр. Не ждет ли нас полное исчезновение CD и DVD?
Виктор Бабушкин

! Действительно, распространение интерактивных проектов через интернет набирает обороты, однако говорить об исчезновении CD и DVD еще рано. Ведь даже на Западе, где сетевой трафик обходится пользователям относительно недорого, загрузка полноценной игры из сети требует времени, а далеко не каждый захочет ждать. К тому же для многих все-таки невыгодно оплачивать услуги интернет-провайдера, а затем покупать код активации для скачанного проекта – выходит дороже, чем просто приобрести желанный экшен или симулятор на диске.

? Скажите, есть ли на компьютере игры, в которых нужно управлять героем с помощью камеры, как на Sony PlayStation 2?
Хруев Сема

! Вероятно, речь идет о так называемом «кинетическом управлении». На приставке **PlayStation 2** еще несколько лет назад появилась серия игрушек ***EyeToy***, где не используется традиционный геймпад. Геймер воздействует на виртуальный мир посредством собственных движений, которые улавливает подключенная к консоли цифровая камера. Первым PC-проектом с аналогичным управлением должен был стать ***«Полет фантазии»*** от отечественной студии **Gaijin Entertainment**, где игрок взмахами рук контролирует полет дракона. К сожалению, разработку «заморозили» до лучших времен, а когда они настанут – неизвестно. Однако по данным неофициальных источников в начале следующего года компания **Logitech** выпустит устройство с рабочим названием Prime Sense, представляющее собой цифровую USB-камеру со встроенным процессором. Аппарат разработала одноименная израильская компания. Prime Sense будут использовать в играх на манер пресловутой EyeToy.


Игрок машет руками, зверюга – крыльями.

О НАБОЛЕВШЕМ

? Что такое «спрайт»?
Карпов Сергей

! Ты, конечно, имеешь в виду не газированную воду, а элемент компьютерной графики? Спрайтом называется цветная двухмерная картинка (или сразу несколько картинок, образующие мини-мультфильм), представленная в формате ".spr". В играх спрайты используются для создания элементов интерфейса и спецэффектов, например, ярко-белого (как бы светящегося) ореола вокруг ламп, вспышек выстрелов. Они же формируют прицел и радар в некоторых экшенах.

? Я очень хочу поиграть в первый *Dungeon Keeper*, но не знаю, где его взять. Подскажите, как достать раритетный проект?
Horned Reaper

! Раздобыть вышедшую много лет назад игру, пусть даже хитовую, не так-то просто. Здесь тебе помогут интернет-магазины. Например, отечественный **Gamepost.ru** (**www.gamepost.ru**) и западный **Amazon.com** (**www.amazon.com**). Правда, именно Dungeon Keeper мы на Gamepost не обнаружили, зато искомая игра есть на складе Amazone. Продается она в комплекте с ***Dungeon Keeper II***.
Цена набора – $18.70.

? Почему на компьютере почти не выходят файтинги?
Ray

! Жанр файтингов (проще говоря, драк) считается консольным. Причина кроется в управлении: чтобы провести прием, необходимо последовательно нажать несколько кнопок (чем сложнее удар, тем труднее комбинация). На геймпаде кнопки расположены очень удобно, ведь контроллер создавался специально для игр. Клавиатура же проектировалась для иных целей. Конечно, сейчас в любом крупном магазине тебе предложат десяток USB-геймпадов, совместимых с PC, но многие ли захотят покупать игру, чтобы потом еще приобретать к ней дополнительное средство управления? Таким образом, разработчикам просто невыгодно выпускать файтинги на нашей любимой платформе.

? Сколько нужно оперативной памяти современному игровому компьютеру?
Попков Вячеслав

! Большинству игр для нормальной работы пока хватает 512Mb, однако проекты с продвинутой графикой требуют уже гигабайта «оперативки». Учитывая, что в начале 2007 года ожидается дебют долгожданной операционной системы ***Windows Vista*** (мы писали о ней в предыдущем номере), а впереди нас ждет целая плеяда сногсшибательно красивых стратегий, ролевок и экшенов, лучше запастись гигабайтом.
А вообще, оперативной памяти много не бывает.

? Что такое «киберпанк» и «стимпанк» применительно к играм?
Зеленкин

! Киберпанк и стимпанк – это стили, которых придерживаются разработчики. У каждого из этих направлений есть набор характерных черт. Так, «киберпанковскую» вселенную всегда отличает время действия – будущее. Однако не простое, а «техногенно-корпоративное». Сценаристы предрекают исчезновение традиционной политической власти и расцвет различных корпораций, которые сражаются друг с другом и жестоко эксплуатируют беднейшие слои населения. В обществе царит ужасное неравноправие: горстка богатых наслаждается жизнью, легко удовлетворяя любую свою прихоть, а миллионы нищих ежедневно борются за существование в техногенных городах. Живой природе нет места в киберпанковском мире, повсюду только техника. По улицам разъезжают и прогуливаются роботы, а многие люди начинены так называемыми имплантатами – микрочипами, улучшающими те или иные способности своего хозяина. В канализации и темных переулках попадаются мутанты, рожденные загубленной экологией. Яркий пример киберпанка в играх – дилогия ***Deus Ex***. Зная характерные черты этого стиля, легко понять сам термин: «кибер» указывает на техногенность мира, «панк» – на использование в сюжете ярких персонажей, ставящих себя вне ненавистной системы, попирающих порядки уродливого общества и действующих строго во имя собственного блага.
Стимпанк не так мрачен и, пожалуй, более оригинален. Термин впервые появился в 1987 году на страницах журнала "Locus" в ходе литературной дискуссии писателей-фантастов.


Огромный механический паук – яркий пример футуристичной паровой машины.

Его употребили два друга – Джеймс Блэйлок и Кевин Джетер, с которыми традиционно связывают развитие стимпанка. «Стим» в данном случае означает пар (это дословный перевод с английского слова "steam"), а «панк» имеет то же значение, что и в случае с «киберпанком». Стимпанковские произведения, в том числе и игры, переносят действия в вымышленные миры, стилизованные под Америку и Англию конца XIX века. Ставка делается на городскую культуру, социальное неравенство и буйное развитие паровых технологий. В этих вселенных нашлось место танкам, роботам и даже футуристичным летательным аппаратам, но все машины функционируют за счет примитивных паровых двигателей. Хороший пример стимпанковской игры – ***Rise of Nations: Rise of Legends*** (см. рецензию в прошлом номере).


Неоновая вывеска, патрульный робот – типичный киберпанк.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!

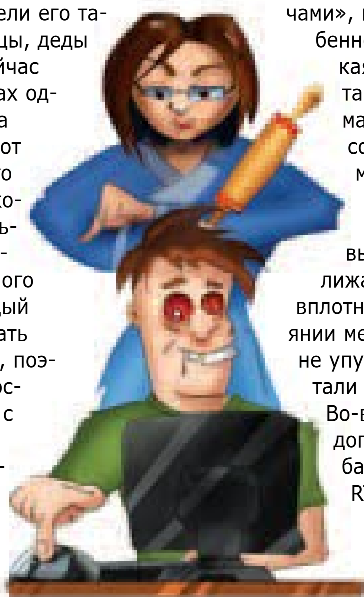
РОДИТЕЛИ ПРОТИВ!

Роман Епишин

Ты когда-нибудь слышал: «Отойди от монитора!», «Выключи компьютер!», «Перестань играть!»? Уверен, твои родители часто выражали недовольство из-за активного увлечения своего чада компьютерными играми. Уверенность эта взялась не с потолка – твой покорный сам до дна испил чашу конфликтов с «предками», вызванных многочасовыми прогулками по виртуальным мирам. Чем объясняется такая неприязнь взрослых к интерактивным развлечениям? Как не допустить серьезной ссоры? Что делать родителям геймера с непослушным отпрыском? Ответы на эти непростые вопросы я постараюсь дать ниже. А тебе настоятельно рекомендую, прочитав колонку самому, познакомить с ней маму и папу. Возможно, они откроют для себя что-то новое.

ЗРИ В КОРЕНЬ

Для начала нужно понять, почему большинство родителей с пренебрежением относится к играм. Так уж получилось, что мы с тобой родились в эпоху стремительного научно-технического прогресса. Это в Средневековье мир не менялся столетиями, и дети видели его таким же, каким их отцы, деды и даже прадеды. Сейчас иное время: на глазах одного поколения наша страна прошла путь от первого черно-белого телевизора до высокотехнологичных компьютерных систем с зачатками искусственного интеллекта. Не каждый в состоянии выдержать такой темп развития, поэтому некоторые взрослые видят в «ящике с большим экраном» некую шайтан-машину, намертво приковавшую к себе внимание сына или дочери. А когда родное дитя всерьез увлекается чем-то, чего не понимает родитель, негативная реакция последнего вполне понятна и практически неизбежна. Со своей стороны постараюсь развеять пару наиболее часто встречающихся заблуждений.



ЗАБЛУЖДЕНИЕ ПЕРВОЕ: «ТЫ ГРОБИШЬ СВОЕ ЗДОРОВЬЕ!»

Примерно с двенадцати лет родители начали меня пугать тлетворным влиянием компьютерного излучения на здоровье человека. Каких только напастей мне ни прочили: от потери зрения до выпадения волос на голове. Спустя десять лет твой покорный располагает пышной густой шевелюрой и едва ли не снайперской зоркостью (тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить). И дело тут вовсе не в генетической устойчивости перед «вредоносными лучами», просто монитор, особенно современная плоская панель, совсем не так страшен, как его малюют. Достаточно соблюдать два элементарных правила «собственной безопасности». Во-первых, не нужно приближаться к экрану вплотную. Сидя на расстоянии метра от дисплея, ты не упустишь ни одной детали и сбережешь глаза. Во-вторых, после каждого часа напряженных баталий в очередной RTS или экшене делай небольшой перерыв, от пяти до пятнадцати минут. Благо, «паузу» в играх еще никто не отменял.

Примерно с двенадцати лет родители начали меня пугать тлетворным влиянием компьютерного излучения на здоровье человека

ЗАБЛУЖДЕНИЕ ВТОРОЕ: «ИГРЫ ДЛЯ ТЕБЯ – НАРКОТИК!»

Ничего подобного! Ученые провели соответствующие исследования и выяснили, что у геймера действительно наблюдается повышенная активность в тех же зонах головного мозга, что у наркоманов и алкоголиков. Однако за нее не отвечает какое-либо вещество, а потому эта привязанность куда ближе сильному увлечению работой или учебой. Хотя крайности, конечно, возможны. Не зря уже появились клиники, где лечат игровую зависимость. Вот только причина возникновения такой болезненной страсти к электронным развлечениям с самими интерактивными проектами никак не связана. Юноша или девушка замыкается в себе и уходит в виртуальный мир из-за отсутствия поддержки и помощи в мире реальном! Заподозрив неладное, следует не шугать ребенка от монитора, а просто доверительно побеседовать с ним. Причем без дурацких вопросов, вроде «Почему ты так много играешь на компьютере?!», а, что называется, «за жизнь». И тогда путешествия по виртуальным просторам останутся лишь безобидным хобби.



Рис.: Artys

У геймера наблюдается повышенная активность в тех же зонах головного мозга, что у наркоманов и алкоголиков

КОНКУРС

Даже самые реальные пацаны и самые матерые космодесантники любят отвечать на вопросы. Причем отвечать так, чтобы никакие черти их потом не смогли поймать на слове. И это правильно. В общем, если ты не в теме – знай, перед тобой четыре вопроса. Ответишь верно – получишь душевный приз – наушники от компании KOSS, ведущего производителя звукового оборудования. А ошибешься – отправишься на планету «Матросская Тишина», где тебя мигом нарядят в знаменитые желтые ботинки. Так что тщательней фильтруй базар, тьфу, внимательней изучай нашу тему номера по «Санитарам подземелий» – там есть небольшие подсказки. Ответы присылай по электронной почте на sanitary@pc-games.ru.

"ЧЦКИ" ОТ САНИТАРОВ

1 МЕСТО
Геймерские наушники закрытого типа SB 45



2 МЕСТО
Универсальные наушники открытого типа CS 80



3 МЕСТО
Накладные наушники открытого типа с микрофоном CS 100



Также всем победителям достанется набор игр от «1С»: *The Elder Scrolls IV: Oblivion, Quake 4, The Movies* и *Star Wars: Empire At War.*

ВОПРОСЫ

1. Как называются ботинки, которые носят на планете «Матросская Тишина» рабы, бомжи и пассивные гомосексуалисты?
А) «Колонист»
Б) «Скороход»
В) «Авторитет»

2. Сколько лап у волшебного кислотного тушканчика — главного промыслового зверька в «Санитарах Подземелий»?
А) 1
Б) 4
В) 6

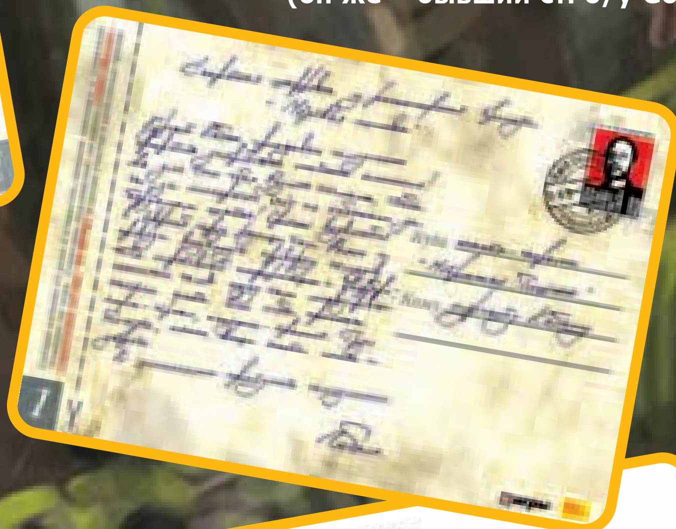
3. Кем начинал свою трудовую деятельность ст. о/у Goblin?
А) Библиотекарем
Б) Милиционером
В) Каскадером

4. Какой игре посвящена книга «Санитары Подземелий»?
А) Quake II
Б) Quake III Arena
В) Doom 2: Hell of Earth

МЕГАКОНКУРС ОТ GOBLIN'A

Ты, наверное, заметил, что на этот раз под финским полиэтиленом скрывалась необычная цидулька. Так вот, это никакая не цидулька, а самая настоящая открытка. На рождество ее, конечно, не подаришь, маме на именины тоже. А вот папе на 23 февраля можно. Но лучше поступить иначе. Отрежь купон, что по правое бедро от рыжеволосой барышни, и хорошенько спрячь. В следующих номерах тебя ждут еще три открытки. Заполучив все четыре – смело шуруй в магазин за игрой. Заодно прихвати с собой дедушкину саблю или бабушкину скалку – отгонять соперников. Ведь пятый купон будет вложен только в первые 65.000 коробок. Пережив нешуточную бойню, отправляй все купоны нам. Адрес прежний: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ». Трое счастливчиков получат видеокарты ATi Radeon X1900XT 512 Mb, остальным ста призерам достанутся эксклюзивные коллекционные открытки с автографом Дмитрия Пучкова (он же – бывший ст. о/у Goblin).







КОНКУРС

КОНКУРС

ХОЛОДНАЯ ГОЛОВА, ГОРЯЧЕЕ СЕРДЦЕ

Компания ASUS не устает радовать нас новыми и чрезвычайно мощными видеокартами. Теми, которые позволяют без «тормозов» гонять в самые правильные и свеженькие компьютерные игры. Если по какому-то странному недоразумению ты не знаком с продукцией от ASUS, рекомендуем немедленно проследовать на сайт HTTP://WWW.ASUS.RU и поднабраться знаний. А заодно проникнуться важностью момента: мы разыгрываем видеокарту ASUS EAX1800XT TOP, в которой использована инновационная технология охлаждения Arctic Cooling. Чтобы заполучить это расчудесное устройство, тебе нужно ответить на пять вопросов, отправить нам ответы и, скрестив пальцы, ждать итогов конкурса.

Технические характеристики ASUS EAX1800XT TOP

МОДЕЛЬ	EAX1800XT TOP/2DHTV/512M
Графический процессор	RADEON X1800XT
Видеопамять	512MB DDR3
Частота ядра	700МГц
Частота памяти	1.6МГц (800МГц DDR3)
Интерфейс памяти	256-bit
Макс. разрешение	2048 X 1536
Шина	16-lane PCI Express
Выход VGA	Standard 15-pin VGA (DVI – адаптер VGA)
Выход HDTV	S-Video – HDTV
ТВ-выход	S-Video – Composite
Видео-вход	S-Video – Composite
Выход DVI	DVI-I
2-й выход DVI	Есть
2-й выход VGA	Есть
Технология охлаждения ASUS	Есть
Адаптеры/Кабели в комплекте	DVI – адаптер VGA 9 Pin S-Video – кабель HDTV 9 Pin VIVO-кабель Кабель Svideo Кабель RCA COMPOSITE ATX POWER CABLE AC POWER CORD Адаптер 80W
ПО в комплекте	
	KINGKONG FULL VERSION DVD Asus XitePad GamePack **(Second Sight, Chaos League, POWERDROME)** SNOWBLIND Joint Operations Xpand Rally ASUS DVD XP Power Director 3 Media Show Утилиты и драйверы ASUS



1. Технология улучшения изображения Splendid активируется:
a. При включении компьютера.
b. При запуске видеоприложений.
c. При загрузке ОС.

2. Технология Splendid обеспечивает:
a. Увеличение глубины и интенсивности цветов.
b. Более детальное изображение.
c. Все вышеперечисленное.

3. Сколько режимов обработки изображения предлагает технология Splendid?
a. 6
b. 3
c. 4

4. Какие продукты ASUS поддерживают технологию Splendid?
a. Только видеокарты.
b. Ноутбуки, мониторы и видеокарты.
c. Ноутбуки, видеокарты и материнские платы.

5. Какие ТВ-тюнеры ASUS поддерживают технологию Splendid?
a. Все.
b. TV FM Card-7135.
c. My Cinema-T7131 и My Cinema-A7131.

ASUS EAX1800XT TOP: графическая мощь и инновационная технология охлаждения

Видеокарта ***ASUS EAX1800XT TOP*** оснащена новейшим графическим процессором *Radeon X1800XT* от **ATI**. Чтобы обеспечить стабильную работу и высокую производительность, в ней используется инновационная технология охлаждения ***Arctic Cooling***, гарантирующая эффективное рассеивание тепла. Благодаря этому EAX1800XT TOP на 10% превосходит аналогичные видеокарты по производительности.

Видеокарта от **ASUS** поддерживает Shader Model 3.0, High Dynamic Rendering (HDR) и разрешение экрана до 2560x1600 пикселей. Кроме того, в EAX1800XT TOP задействованы уникальные технологии от ASUS:

ASUS GameReplay: настоящий профессионализм в области компьютерных игр приходит лишь с опытом. Стратегия – ключ к успеху в таких популярных командных играх, как ***Counter-Strike*** и ***Unreal Tournament***. Технология GameReplay позволяет записывать эпизоды игры в формате MPEG4, чтобы геймеры, просмотрев демки, смогли учесть свои ошибки и подготовиться к следующему соревнованию. Кроме того, записанные файлы могут быть использованы в качестве скринсейверов.

GameLiveShow: опытные геймеры не прочь поделиться своими тактическими схемами с другими любителями компьютерных игр. GameLiveShow – еще одна новая функция графических карт ASUS, позволяющая геймерам обмениваться опытом в интернете. Другие игроки могут по сети наблюдать за матчами профессионалов.

GameFace Messenger: технология GameFace Messenger так же проста в обращении, как основные службы доставки сообщений. GameFace Messenger – это аудио/видеосвязь во время игры без сложного процесса подключения.

Технология Splendid: встроенная в драйверы для графических карт ASUS технология Splendid автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. Splendid предлагает пять режимов для оптимизации качества изображения в различных приложениях.

Что особенно приятно, в комплекте с ASUS EAX1800XT TOP поставляются лицензионная версия экшена ***Peter Jackson's King Kong*** и джойстик **XitePad**.

Ответы высылай электронной почтой на asus@pc-games.ru или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ».





КОНКУРС

Когда ты будешь листать этот номер, русскоязычная версия тактического симулятора ***Ghost Recon: Advanced Warfighter***, посвященного американскому спецназу, уже появится на прилавках магазинов. Дабы ты морально подготовился к тому, что ждет тебя в игре, компании **«Руссобит-М»**, **GFI** и твой любимый журнал проводят тематический конкурс по этому проекту.

Один из отцов-основателей американских войск специального назначения учил: «Подпусти врага настолько близко, чтобы он почти коснулся тебя. А затем выскочи из укрытия и прикончи его своим томагавком». Все бойцы элитных подразделений проходят сложнейший курс подготовки. Их тренируют не только меткой стрельбе, искусству убивать холодным оружием и голыми руками – в условиях современной войны этого мало! Молодому спецназовцу предстоит постигнуть массу тактических премудростей, а воинский устав и историю армии своей страны он должен десантным ножом вырезать на обоих полушариях мозга! Ты готов сдать этот экзамен? Тогда вперед: первое, самое простое задание из этого курса перед тобой! Наиболее способные спецназовцы будут награждены профессиональными геймерскими ковриками **Killer** и **Winner** от компании **Nova** (**www.esportNOVA.ru**)!

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

ВОПРОСЫ

1. В каком году было основано первое подразделение специального назначения в армии США?

a. в 1939
b. в 1812
c. в 1756
d. в 1974

2. Большая часть спецподразделений армии США была сформирована до конца Второй мировой войны, и только одно – после подписания капитуляции странами фашистского блока. Как называется это подразделение?

a. Зеленые береты
b. Рейнджеры
c. Спецподразделения военно-воздушных сил
d. Спецподразделения военно-морского флота
e. Отряд «Дельта»

3. Какая из перечисленных ниже эмблем является знаком отличия полковника американской армии?

a. Тигр
b. Дубовый лист
c. Лев
d. Орел

4. Как на американском военном жаргоне называется рядовой солдат?

a. Dickface
b. Duckface
c. Dogface
d. Junior





С геймерскими ковриками Killer и Winner ты будешь бить только в «яблочко»!

Письмо с ответами шли до 30 августа по адресу 127206, г. Москва, ул. Вучетича, д.19 с пометкой «Универсальный солдат» или электронной почтой на ящик **nova@russobit-m.ru**. Шанс выиграть ценные призы необычайно велик. Восьми счастливчикам (заметь, не одному, не двум и даже не трем, а восьми!) достанутся коврики **Winner** и **Killer**! В случае если правильных ответов будет больше восьми, победителей определит жребий.

День знаний

До первого сентября рукой подать. Учителя уже готовят красные ручки и железные линейки. Не тушуйся, покажи чего ты стоишь! Представь, что один из преподавателей – игровой персонаж. Например, зверюга-физрук – кибердемон, а математичка – стерва Элексис. Задай им перцу! Поруби двуручным мечом директора, отмутузь бейсбольной битой физика. Только смотри не перепутай – мочить надо виртуальных героев, а не живых людей. Разобравшись с училкой, а может, это будут переодетые в орков завучи, сделай скриншот и вышли его нам. Не забудь также снабдить картинку озорной подписью. Авторы лучшей расправы получат добрый приз – видеокарту *ATI X1800XL*.

МЕГА-BESTSHOT #8





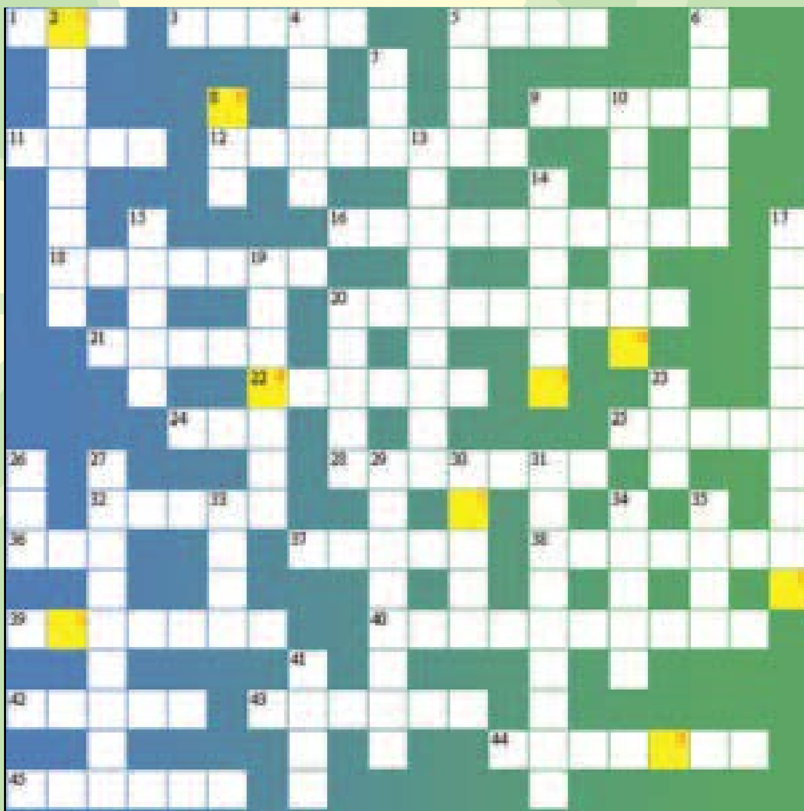
Адрес нашей адской редакции остался прежний: преисподняя, третья пыточная дробь два...тьфу, 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ». Электронный адрес – shot@pc-games.ru. Надеемся, ты не запамятовал: картинки должны быть хорошего качества (разрешение не меньше 640x480 пикселей).



КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР»на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Зарубежный издатель. Также эта фирма знаменита тем, что занимается производством различных носителей информации.
3. На первый взгляд довольно простенькая технология, но без нее не получится создать по-настоящему навороченный сайт.
5. Самое первое оружие в ***The Suffering***.
9. Имя главного героя игры из предыдущего вопроса.
11. Оригинальная Action/Adventure 1998 г. от **VIS Interactive** про очередную экспансию Земли злобными инопланетянами. Фишка в том, что нам предстоит сыграть за иноземных интервентов и охотиться на homo sapiens.
12. Последняя игра **Бенуа Сокаля**. Нам обещали прорыв в жанре adventure, а на деле получился довольно посредственный квест.
16. Замечательный action/racing 1999 г. от **Activision** про кровавые разборки дорожных банд в штате Невада.
18. Этот экшен от **GSC Gaming World** обещает стать настоящей революцией в жанре. Кроме того, это единственная игра, действие которой разворачивается в печально известном городе Чернобыль. Правда, уж больно долго эта игра находится в разработке...
20. Симулятор бога от **Funatics** про викингов. Не все знают, что данное творение – прямое продолжение ***Cultures 2***.
21. Бессменный символ японского игрового гиганта **Sega**.
22. Разработчики великолепной ***Divine Divinity*** и средненькой ***Beyond Divinity***.
24. Эту шпионку-полукровку можно встретить во всех трех частях ***Resident Evil***.
25. В аркадных рэйсингах эта кнопка отвечает за мгновенное ускорение транспортного средства.
28. Единственный в мире симулятор скалолаза от **Zono Interactive**.
32. ***Myst III: ********
36. Самый дорогой вариант комплектации игры.
37. В свое время на этот экшен возлагали огромные надежды и даже называли «нашим ответом ***Doom 3***». Но после его релиза сразу стало ясно, что третьему «Думу» ровным счетом ничего не грозит...
38. Одно из умений наших подопечных в ***Singles: Flirt Up Your Life!***
39. В ***Counter-Strike*** их существует аж три типа.
40. Неоднозначная серия симуляторов рыбалки/охоты на динозавров и прочих вымерших животных от украинской студии ***Action Forms***.
42. ***The ******** – неплохой survival horror двухлетней давности по одному очень известному фильму ужасов: в Антарктиде под толстым слоем льда обнаруживается НЛО, а дальше начинается большой тарам-пам-пам.
43. Главный герой адд-она к первому ***Half Life – Blue Shift***.
44. Third ******* – на эту организацию трудится лучший спецагент мира – Сэм Фишер.
45. Создатели ***Far Cry***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Эту очень прожорливую и глупую рыбу придумал **Том Холл** и поместил в качестве прикола в одну из частей ***Commander Keen***. Позже у **id Software** стало традицией прятать рыбешку во всех своих играх – фирменный easter-egg.
4. Без этого классического рыцарского оружия практически невозможно представить любого паладина.
5. Однозначно, самая популярная игра от **Maxis**.
6. На этом движке сделан ***Half-Life 2***.
7. Популярный мод для Half-Life про вторую мировую войну (аббревиатура).
8. Этот показатель отвечает за количество выдаваемых игрой кадров в секунду. Очень полезная вещь для различных бенчмарков и тестов.
10. Имя главной сценаристки диалогов для Beyond Divinity. Подсказка: девушка имеет «прямое отношение» к создателю вселенной ***Discworld*** **Терри Пратчетту**.
13. Основная «панель инструментов» в любой стратегии или RPG. Чем она проще и удобнее, тем, разумеется, лучше.
14. Во многих RPG этим словом обзываются убежища нечисти.
15. Самая высокая ступень политической карьеры в ***The Sims***.
17. Очаровательная RPG 2001 г. от немецкой студии **Sunflower Interactive** про извечное противостояние магии и технологии.
19. Хит четырехлетней давности от **Starbreeze Studios**. Интересен своей нестандартностью: в игре присутствуют две противоборствующие стороны (добро и зло), есть классы персонажей и даже деньги для покупки оружия, зелий и амуниции... а вот мультиплеера нет! Все эти прелести доступны лишь в одиночном режиме.
20. Раса в ***Age Of Mythology***.
23. Один из самых дорогих наемников в ***Jagged Alliance 2***.
26. В ***Need for Speed: Underground*** есть именная машина этого известного музыканта (играет в стиле industrial metal).
27. Характеристика персонажа в ***Diablo***.
29. Один из лучших тактических шутеров про Вьетнам от компании **Pterodon**.
30. Интерфейс любого flight simulator не обходится без данного прибора.
31. Гениальный как в плане концепции, так и в плане исполнения экшен 2000 г. от **Shiny Interactive**.
33. Где работает главный герой ***True Crime*** Ник Кэнг? (аббревиатура).
34. Лучшая RPG 2003 года (по мнению большинства авторитетных изданий) – аббревиатура. Наводящая подсказка: ее действие разворачивается во вселенной «Звездных Войн».
35. С этим оружием мы начинаем свои злодеяния в одной из самых «бандитских» игр на PC – ***Kingpin***.
41. Имя главной героини ***No One Lives Forever***.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_32@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 сентября 2006 года включительно.

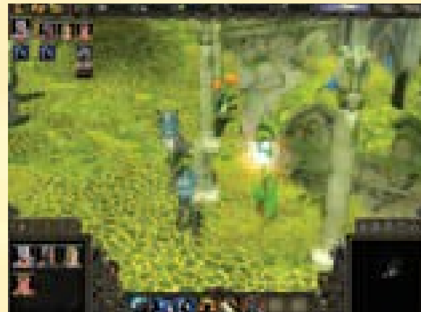


ЭПОХА ГЕРОЕВ НАЧАЛАСЬ!

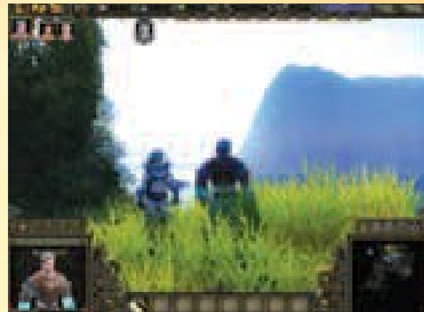
Составить интересный комикс по мотивам игры – занятие не из легких. Тем не менее, это не испугало поклонников игры *SpellForce 2: Shadow Wars*, издаваемой в нашей стране компаниями GFI и «Руссобит-М». В рамках конкурса «Spell-комикс» пришло немало любопытных работ. Убив изрядное количество времени на ознакомление с мини-историями, созданными из игровых картинок, мы составили-таки список победителей и готовы огласить наш вердикт.

ГЛАВНАЯ НАГРАДА – ВИДЕОКАРТА GEFORCE 7600 GT ОТ КОМПАНИИ XFX И DVD С РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ SPELLFORCE 2: SHADOW WARS – ДОСТАЕТСЯ МОСКВИЧУ *СЕРГЕЮ ИВАНОВУ.* **Стихи Поля Верлена, как оказалось, неплохо сочетаются с фэнтезийной игровой тематикой. Комикс Сергея ты можешь увидеть на этой странице. Еще пятерым участникам отправляются утешительные призы – все те же DVD-боксы с русской версией игры и футболки с символикой SpellForce 2.**
Ура, товарищи!

В саду, где стужей веет от земли,
Два приведенья только что прошли.
Глаза мертвы, уста давно увяли,
Расслышать можно шепот их едва ли.
Двум призракам напомнил старый сад
О том, что было много лет назад.



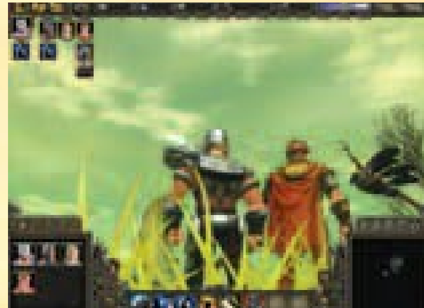
– Блаженство наше было столь безмерно,
Мы целовались, помнишь?
– Да, наверно.
– Надежда, как лазурь, была светла.



Ты помнишь наше первое свиданье?
Помилуйте, к чему воспоминанья.



– Надежда в черном небе умерла.

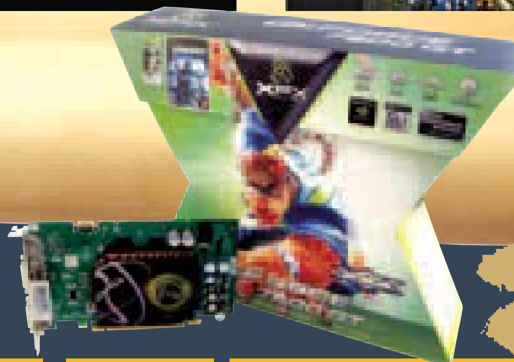


– Тебе я снюсь, трепещешь ты в ответ,
Когда мое раздастся имя?
– Нет, нет.

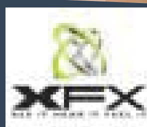


В полях туманных призраки пропали,
Их слышал только мрак, и то едва ли,
Двум призракам напомнил старый сад
О том, что было много лет назад.







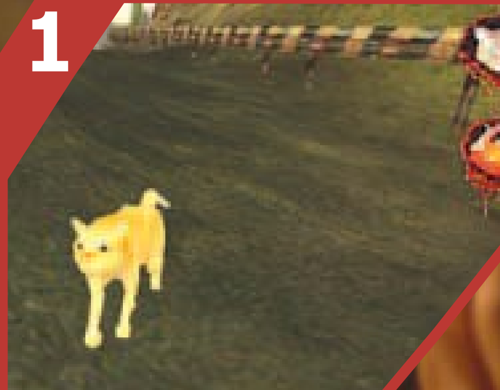


ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

Что ни день – сплошные беды.
Кот с утра нагадил в кеды.
Ерунда! Я не смущаюсь.
Смело в гости направляюсь.

1



Сказал и тронулся. В дорогу!
Но снова всё не слава богу:
И соседи, и родня.
Все в угаре от меня!

2



Плющит их, колбасит.
Красным цветом красит.
Отчего понятно:
Запах неприятный.

3



От меня спасаются
И в огонь бросаются.
Начинается денек –
Заходи на огонек!

4



МЫ СТРЕЛЯЛИ, МЫ СТРЕЛЯЛИ, НАШИ ПАЛЬЧИКИ УСТАЛИ!

Мы, конечно, знали, что в *Postal* играют завзятые садисты и живодеры, но чтобы настолько... По сравнению с читателями «РС ИГР» Чувак – паинька-молокосос. В общем, начитавшись твоих комиксов до кровавых мальчиков, мы выбрали победителя. Им стал поэт-правдоруб Djak0n. Столь изысканным рифмам, вроде «красит-колбасит», позавидовал бы сам Вознесенский. В общем, пора парню за сборник браться. А чтобы муза не покинула творца, мы дарим ему майку и дорожный знак.



А вот и правильные ответы: 1)а; 2)а; 3)а; 4)в; 5)б; 6)а; 7)а; 8)а

ЗНАЙ НАШИХ!

Надо признать, что конкурс по истории серии ***Disciples III*** не был легким, но и призы-то мы предоставляем королевские. Тем не менее, несколько человек все-таки прислали правильные ответы. Методом случайного выбора мы определили одного-единственного победителя. Им стал ***НИКОЛАЙ ГРИГОРЕНКО*** из села Верхнерусское, что в Ставропольском крае. Ему мы вручаем боевой комплект: MP3-плеер **Iriver IFP-895** (512Мбайт), нашу фирменную футболку и футболку с символикой игры. А также оформляем шестимесячную подписку на **«PC ИГРЫ»**.

НА ШТУРМ ДЕВИЧЬИХ СЕРДЕЦ!



Сразу оговоримся, что мужская часть редакции к подведению итогов этого конкурса никакого отношения не имеет. Почетное право выбирать самый притягательный для девушек скриншот мы предоставили дизайнеру Кате Воронковой и координатору игровой группы Наде Левошиной. Приглянулась им картинка эротического содержания. Вот она – перед тобой. Ну что тут сказать? Нет, уж лучше промолчим... Разве что назовем имя победителя – им стал *ЕВГЕНИЙ МАКАРЕВИЧ*. Счастливчику достается видеокарта ATI X850XT.

МЕГА-BESTSHOT #6





ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

ИГРАЙ ПО-КРУПНОМУ



Э-эх! Девятнадцатидюймовый красавец-монитор BenQFP93GX 19 покидает офис редакции. Жаль, конечно, с ним расставаться, но ничего не попишешь – раз дали слово, надо его держать. А значит, BenQFP93GX 19 должен отправиться к победителю конкурса от компании BenQ, скрывающимуся под ником *MEGAZU*. На наш взгляд, он прислал самый удачный скриншот. Яркая картинка из шутера *F.E.A.R.* как будто создана для самого «быстрого» монитора (время отклика, напомним, – 2 мс).

BenQ

ИТОГИ КРОССВОРДА №29

На сей раз у нас сразу два победителя: трехмесячная подписка на «PC ИГРЫ» достается *АФЛАТОНОВОЙ БАУРЖАНЕ* из Новосибирска и *АРТАМОНОВУ АЛЕКСАНДРУ* из города Бенецка, Тверской области.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 MOMO
3 JPEG
6 BRIG
8 GT
12 AURA
14 ROME
15 PILGRIM
17 HOBBIT
19 MADDEN
22 AGP
23 BURUT
26 ENSLAVE
27 EAX
28 SANCTUARY
31 ADEPTUS
33 BOW
34 HORADRIC
35 NCSOFT
36 BUG
39 HALO
40 BUSINESS
42 SIX
43 DARIO
45 PCF
47 ELF
50 LINK
51 PRINCE

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 MAYOR
4 PATCH
5 GFI
7 ROBOT
8 GLYPH
9 KARMA
10 DREDD
11 HELP
13 NEMESIS
14 RIOT
16 IMPRESSIONS
18 BARNEY
20 EYECANDY
21 FISHER
23 BETA
24 RUNE
25 MATRON
29 RADIANCE
30 KOKU
32 EIDOS
36 BOX
37 GUIDE
38 HEART
40 BOT
41 IROCK
43 DOD
44 RAGE
46 FLARE
48 LUCK
49 SID

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: CONDEMNED



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

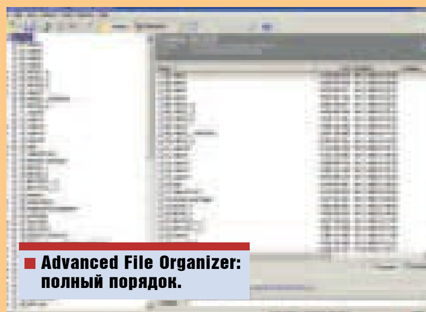
ДИСКОВАЯ ПЕРЕПИСЬ

Человек с хорошей памятью наизусть знает телефоны своих знакомых, может запросто выучить десяток-другой цифр после запятой в числе «Пи» или назвать по именам всех футболистов сборной Чехии. Но вряд ли кому-то по силам запомнить содержимое сотни дисков с играми и «софтом». Для быстрого ориентирования в океане информации подробный каталог жизненно необходим! Провести тотальную инвентаризацию помогут специальные программы. Всего-то нужно: создать новую базу и поочередно «скормить» CD- или DVD-приводу свои диски. Каталогизатор проиндексирует файлы и автоматически выстроит их в определенном порядке.

ADVANCED FILE ORGANIZER 2.61

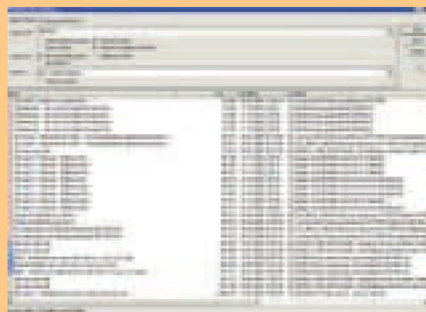
ТИП ПРОГРАММЫ
Каталогизатор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
SoftPrime Development
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $29.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.softprime.com/download/

Advanced File Organizer хорош тем, что в его базу можно заносить не только содержимое дисков, но и всю информацию, которая хранится в папках на винчестере. В сочетании с функцией поиска файлов-двойников (например, одинаковых MP3-файлов) эта особенность программы неоценима. Выбери команду *Find the Duplicates* в меню *Tools*, укажи, по каким критериям должны совпадать файлы (скажем, по имени, по размеру, по дате создания) и запусти поиск. Получив результаты, смело стирай все лишнее.
Только учти, что Advanced File Organizer не отслеживает изменения в папках. Если ты удалял файлы или добавлял новые, щелкни по нужной директории правой кнопкой мыши и выбери команду *Update Folder*.



Advanced File Organizer: полный порядок.

При наличии времени и желания, в каталоге можно навести идеальный порядок. Для этого кликни *Setup Categories* в меню *File*, нажми кнопку *Add Categories* и создай группы, по которым хочешь распределить диски. Обрати внимание, что программа легко справляется с многоуровневыми структурами. Скажем, группа «Диски с играми» может содержать подгруппы «Экшены», «RPG» и тому подобные. Если ты ошибся и случайно создал подгруппу не на том уровне, ничего страшного, просто перетащи ее мышкой туда, куда нужно. Теперь осталось распределить сами диски. Щелкни по названию нужного CD правой кнопкой и выбери команду *Edit Categories*. Перед тобой появится список созданных групп и подгрупп. Установи флажки напротив тех разделов, к которым ты хочешь отнести диск. Готово! Звучит громоздко, но на практике все оказывается очень просто, ты сразу разберешься.

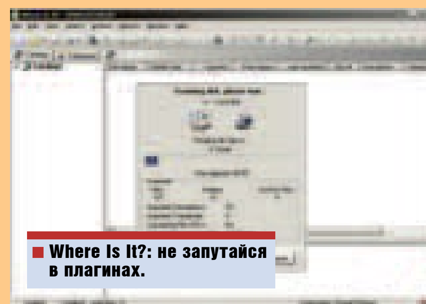


Еще один способ лучше упорядочить свою коллекцию – добавить описание для каждого объекта. Перемести курсор на название CD, нажми правую кнопку «грызуна» и выбери *Edit Description*.

WHERE IS IT? 3.73

ТИП ПРОГРАММЫ
Каталогизатор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Robert Galle
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.whereisit-soft.com

Если ты хоть немного знаешь английский, то наверняка оценишь чувство юмора разработчиков программы. Они решили обойтись без пафосных названий и выбрали в качестве имени утилиты глобальный вопрос, вечно терзающий тех, кто еще не установил каталогизатор: «Где это находится?». ***Where Is It?*** быстро даст ответ!
Скажем, тебе понадобилось установить какую-нибудь полезную утилиту, заблаговременно скачанную из интернета. Ты запускаешь поиск по базе данных и обнаруживаешь целых три дистрибутива программки на разных дисках, причем в названии файла версия не указана. Как узнать, где лежит «свежайший» релиз? Если ты работаешь с Where Is It?, сделать это не составит труда. При создании каталога программа автоматически формирует описания файлов с указанием их версий.



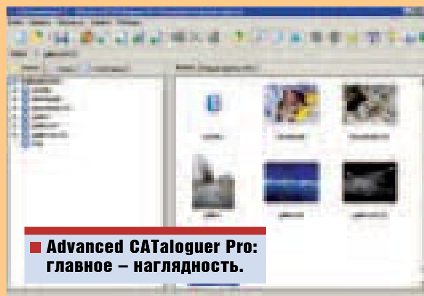
Where Is It?: не запутайся в плагинах.

Вообще, подробные характеристики содержимого базы – «конек» Where Is It?. Так, для картинок указывается разрешение и количество цветов; для документов ***MS Word*** – автор, время редактирования и заголовок; для файлов ***Photoshop***, ***AutoCAD*** и ***CorelDraw*** – эскизы, то есть уменьшенные копии рисунков и таблиц. Всю эту информацию Where Is It? фиксирует благодаря так называемым плагинам – небольшим программам, отвечающим за распознавание различных файлов. Советуем внимательно просмотреть их список и отключить ненужные, иначе каталогизатор, сканируя диски, будет жутко тормозить, а то и виснуть. Отсечь все лишнее довольно просто: вызови окно *Program Settings* в меню *Options* и выбери раздел *Plugins*.

ADVANCED CATALOGUER PRO 2.6

ТИП ПРОГРАММЫ	
Каталогизатор	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Evgeny Software	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $44.95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
www.evgenysoft.com/	

У большинства каталогизаторов есть один недостаток: каждая программа хранит данные в файле своего формата. Если ты решишь поменять утилиту, придется заново составлять всю базу. А вот создатели ***Advanced CATaloguer Pro*** нашли выход из положения. Их детище умеет преобразовывать каталоги других программ в свой формат.

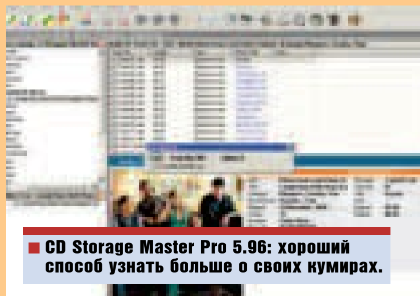

Advanced CATaloguer Pro: главное – наглядность.

Однако универсальность – далеко не единственное достоинство этого каталогизатора. Advanced CATaloguer Pro хороша наглядностью: ты можешь установить любую картинку для диска или папки в базе данных. По изображению гораздо легче вспомнить, что записано на «болванке»: фотографии белок или видеоролики из игр. А чтобы увидеть картинку в окне каталогизатора, измени тип отображения на *«Эскизы»*. Кстати, умельцы из **Evgeny Software** предусмотрели целых пять способов демонстрации файлов. Еще утилита может искать одинаковые файлы на манер программы Advanced File Organizer.

CD STORAGE MASTER PRO 5.96

ТИП ПРОГРАММЫ	
Каталогизатор	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
CDStorager.com	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $59.95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.cdstorager.com/	

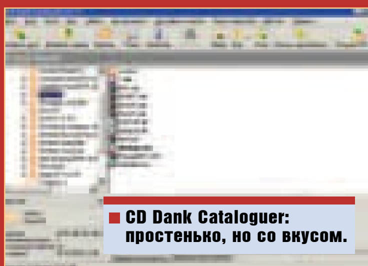
Каталогизаторы упрощают поиск CD, но оказываются бесполезны, если нужного диска нет в базе. Чтобы не забывать вносить новинки в каталог, установи ***CD Storage Master Pro***. Эта программа запускается вместе с Windows и следит за CD/DVD-приводами. Как только в одном из них появляется «неучтенный» диск, CD Storage Master Pro сообщает об этом и предлагает поместить новинку в базу.


CD Storage Master Pro 5.96: хороший способ узнать больше о своих кумирах.

В то же время программа сама выступает каталогизатором и, помимо стандартных функций, располагает дополнительными возможностями работы с музыкальными дисками и фильмами на DVD. Добавив такой мультимедийный носитель в базу, ты сможешь получить информацию о нем из сетевых банков данных CDDB (**www.gracenote.com**) и Amazon.com. CD Storage Master Pro самостоятельно отыщет дату выхода фильма или музыкального альбома, загрузит информацию о продолжительности записи, соберет имена актеров или исполнителей.

БЕСПЛАТНЫЙ СЫР

К сожалению, каталогизаторы стоят денег, причем немалых. Но даже если в карманах пусто, решение есть – CD Bank Cataloguer (http://www.ru.qunom.com/). Программа, строго говоря, тоже коммерческая, но ее русская версия для жителей России и Украины бесплатна. Ты получаешь халявный каталогизатор с интерфейсом на родном языке! Есть и еще одно преимущество: если ты одолжил другу диск, то можешь зафиксировать это в программе, записав, что, кому и до какого числа отдал. Когда наступит день возврата, CD Bank Cataloguer обязательно напомнит, что пора бы потребовать имущество назад. А в окне «Список одолженных» прекрасно видно, кто чаще всего брал твою собственность и не возвращал вовремя. Хороший повод задуматься о дальнейших отношениях с этими товарищами! Правда, есть у CD Bank Cataloguer и недостатки. Во-первых, программа не создает базу по файлам на винчестере, а работает лишь с лазерными дисками. Во-вторых (и это, пожалуй, главный минус), каталогизатор не проводит поиск в архивах. Файлы, записанные на CD в «упакованном» виде, CD Bank Cataloguer не найдет.


CD Dank Cataloguer: простенько, но со вкусом.



ВСТУПЛЕНИЕ

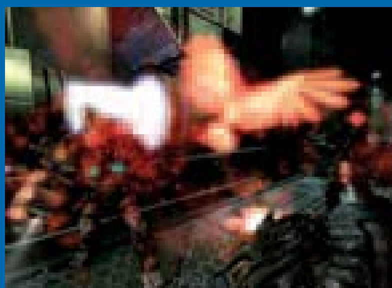
Главной изюминкой диска на этот раз стала демо-версия одного из самых ожидаемых шутеров всех времен и народов – ***Prey***. В 1997 году эта игра была впервые анонсирована, и вот, спустя «всего» 9 лет демонстрационная версия увидела свет! Нельзя однозначно сказать, что разработчики потратили это время впустую, но и ничего кардинально нового в Prey'e пока нет, но все же тебе обязательно стоит попробовать прогуляться по мрачным коридорам одного из самых крупных долгостроев игровой индустрии. Также на диске тебя ждет обновленная версия ***«Антивируса Касперского»***, отличная подборка приколов в разделе **«Юмор»** и огромное количество модификаций для таких популярных игр, как ***The Elders Scrolls IV: Oblivion***, ***Grand Theft Auto: San Andreas***, ***Counter-Strike*** и многих других. Обрати свое внимание на то, что раздел **«Драйверы»** изменился: отныне мы будем помещать в него не только драйверы для видео-, но и для звуковых карт, а также прочих периферийных устройств.

СФЕРА

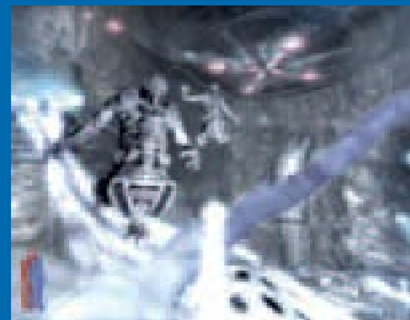
Обрати внимание на то, что на диске присутствует клиент MMORPG ***«Сфера»***, как для обычного компьютера, так и для мобильных устройств (КАК, смартфона). Мир «Сферы» – это волшебный мир. В нем не нужно спешить на работу, сдавать экзамены или корпеть над учебниками. Зато появляются другие, не менее важные вопросы: что мощнее, заклинание молнии или осадный арбалет? Что лучше, рунический меч или зачарованная броня? Стоит ли помочь вечно несчастным горожанам или можно без особых колебаний проигнорировать их претензии?
Но самое главное – в мире «Сферы» тебя по-прежнему окружают настоящие «живые» люди. Потому так важно порой сохранить их уважение и доверие. В конечном итоге выбор за тобой: подружиться с другими героями, встать во главе клана – и ни один, даже самый могучий замок не устоит перед тобой. Или прими роль коварного убийцы, охотника за головами – если она тебе больше по вкусу. И помни: в «Сфере» злу противостоят силы куда более могучие, чем меч или арбалет (хотя и они не всегда успевают вовремя).
Итак, добро пожаловать в новый мир. Мир, в котором живут драконы и мамонты, где города и замки окружены дремучими лесами, а на горных кручах засели страшные людоеды-тролли. В этом мире есть спрятанные сокровища – они таятся в мрачных глубинах подземелий, а на бескрайних просторах тебя поджидают тысячи опасностей и приключений (и множество голодных монстров). Здесь славу добывают мечом, и простой человек может однажды оказаться королем. Живи, ищи и борись. И да пребудет удача на твоей стороне в сказочной вселенной, называемой «Сфера».



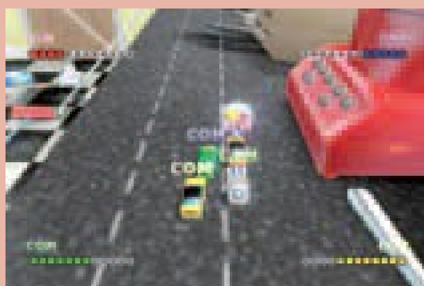
Prey



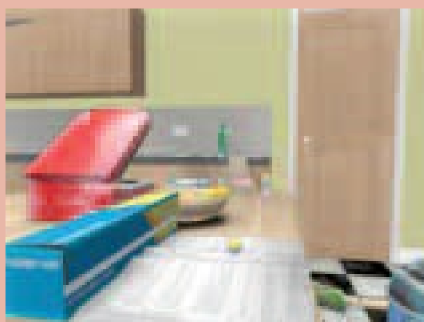
Prey – динамичный шутер от первого лица, в котором игроку предстоит вжиться в роль механика гаража. Но придется заниматься не починкой машин, а избавлением землян от нависшей инопланетной опасности. Главная задача героя Томми – это освобождение похищенных людей и уничтожение зеленоголовых пришельцев. Игра представляет собой динамичную стрелялку: необходимо носиться с пушкой наперевес по военным космическим базам и уничтожать попавшихся на пути тварей. Одним из основных отличий *Prey* является возможность управления гравитацией. Арсенал довольно разнообразен, начиная от луков и арбалетов и заканчивая неизвестными космическими пушками. Такому обилию вооружения позавидовал бы сам *Doom 3*. В демо-версии доступно около часа однопользовательской игры. Этого времени вполне хватит, чтобы оценить потенциал грядущего хита. Также геймеру предлагается возможность посоревноваться в многопользовательских режимах Deathmatch и Team Deathmatch на двух картах.



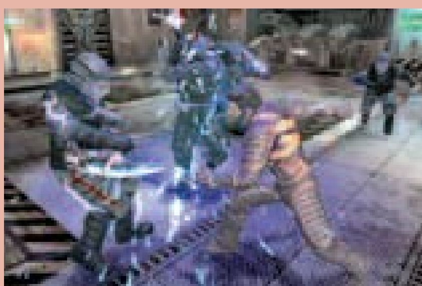
Micro Machines V4



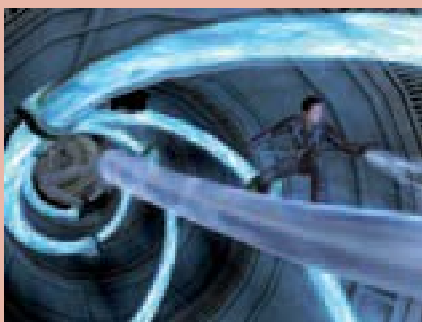
Четвертая часть популярной гоночной аркады *Micro Machines* спешит порадовать геймеров. Действия игры разворачиваются во всевозможных домашних уголках: тут и гонки на кухонном столе, и в ванной с резиновыми утятами, и даже в песочнице. Огромный выбор транспортных средств со своими уникальными характеристиками и способностями: спортивные машины, уличные и гоночные, джипы 4x4 и даже детские коляски. Что касается графики, то она выглядит весьма достойно, прекрасно прорисованы окружающие трассу объекты. На первых минутах игры довольно сложно управлять маленьким автомобильчиком, который постоянно стремится врезаться в какой-нибудь тостер. Игроку предстоит не только обгонять соперников, но и пользоваться различными бонусами, лежащими прямо на дороге. Демо-версия содержит 3 уровня.



X-Men: The Official Game



Популярные истории из комиксов не раз становились объектами для современного кинематографа и разработчиков игр. Сюжетная линия *X-Men: The Official Game* берет свои корни из знаменитого кинофильма, а точнее из последних двух частей *X-Men*. Игроку на выбор предоставляются известные герои с уникальными способностями. Интенсивные и постоянные сражения, акробатические трюки, взрывы и куча нескончаемых врагов – вот, наверное, основные характеристики игры на протяжении 28 миссий. Отлично выполнены видеозаставки, которые представлены в виде комиксов и отрывков из фильма, а также хорошо записана озвучка персонажей. Демо-версия позволит геймеру почувствовать себя непобедимым героем в одной из трех доступных миссий. Первый уровень начинается с небольшого сражения Росомахи на одном из этажей Статуи Свободы.



Cars



Совсем недавно в российских кинотеатрах был показан анимационных фильм – «Тачки». Не прошло и месяца, как мультфильм стал основой компьютерной игры – *«Cars»*. Главным героем аркадной гонки является самоуверенная четырехколесная машинка Мак Куин. Именно его нелегкую жизнь придется прожить геймеру, который перенесется в сказочный мир, где вместо сердца мотор, где автомобили шутят и ссорятся, в общем, ведут себя как люди.
Игрокам предстоит участвовать в гонках по асфальту, песку, шахтам и городским поселениям, но цель миссии не только добраться до финиша, но и, например, спасти бедные шины, поймать нарушителей, справиться с машинами-монстрами. Что касается графической основы, то она довольно примитивна. Несложное управление. В демо-версии доступна всего одна трасса.



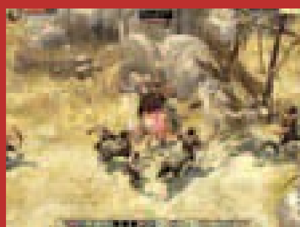
НОВОСТИ

Ответственная команда **«PC Игр»** в очередной раз подготовила сводку с полей о ситуации на игровом фронте. Смотри подборку кратких видеороликов, сопровожденную самыми важными фактами о ***Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade, Pirates of the Caribbean Online, Mythic Wars, Heroes of Annihilated Empires, XIII Century, Company of Heroes, Dungeon Siege II: Broken World, Armed Assault, Maelstrom, The Witcher, The Saga of Ryzom: Ryzom Ring***. Информации к размышлению более чем достаточно, о некоторых проектах упоминается и в других разделах нашей видеочасти (Witcher и Company of Heroes также представлены в блоке **«Интервью»** – не пропусти!).

РЕВЬЮ

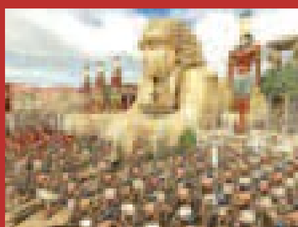
Titan Quest

За спиной ***Titan Quest*** от студии **Iron Lore** стоит опытная команда разработчиков во главе с Брайаном Салливаном. Он принимал участие в создании ***Age of Empires***, а теперь решил удивить мир очередным убийцей ***Diablo 2***. Наконец-таки нас порадовали оригинальным сеттингом. На смену средневековому фэнтези явится мир древнегреческих мифов.
В очередной раз необходимо спасать мир. В качестве злодеев выступают титаны. Эти громадные существа вырвались из заточения в Тартаре и теперь хотят отомстить богам, а заодно превратить в пыль нашу планету. Жители Олимпа не могут справиться самостоятельно. Так что вся работа по урегулированию конфликта ложится на плечи главного героя.



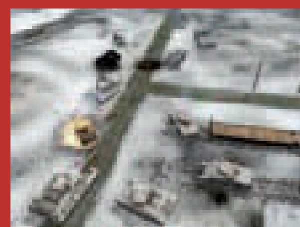
Rise & Fall: Civilizations at War

Авторы называют свое творение исторической RTS. События ***Rise & Fall: Civilizations at War*** происходят в древнем мире, когда полыхали сражения между сильнейшими государствами того времени: Грецией, Римом, Египтом и Персией. Самая интересная фишка игры – возможность увидеть битву своими глазами и стать ее непосредственным участником в любой момент. Например, если твои солдаты отступают, то можно вселиться в одного из героев и попытаться изменить ход сражения. У каждого персонажа есть несколько приемов и практически неограниченная жизненная энергия. Поэтому в некоторые моменты Rise & Fall превращается в action.



Rush for Berlin

Действие игры разворачивается на всех фронтах Второй мировой в период с 44-го по 45-й год. Сначала необходимо снять блокаду с Ленинграда, разгромить немецкий флот в Севастополе и выбить фрицев из Белоруссии. Затем события переносятся на Западный фронт, где нужно поддержать союзников в оккупированной Франции. Ну, а в финале ты будешь брать последний оплот фашизма, Берлин.
Большая часть миссий основывается на достоверных исторических фактах. Правда, разработчики иногда позволяют себе небольшие сюжетные вольности. Мы можем играть за Германию и, победив всех противников, установить власть Третьего Рейха над Европой.



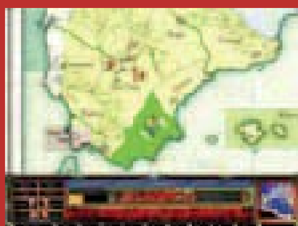
The Movies: Stunts & Effects

The Movies: Stunts & Effects – один из немногих адд-онов, в котором разработчики сдержали почти все свои обещания. Игра предоставляет массу новых возможностей для создания зрелищных боевиков, фильмов-катастроф или фантастических картин. Скудный арсенал спецэффектов из оригинальной игры стал гораздо шире. Теперь ты можешь организовать зубодробительные трюки и роскошные взрывы. Обычные актеры не станут выполнять опасные задания. Специально для этого в Stunts & Effects появились каскадеры. Эти самоотверженные люди готовы бросаться в огонь и воду ради того, чтобы у режиссера получилась зрелищная сцена.



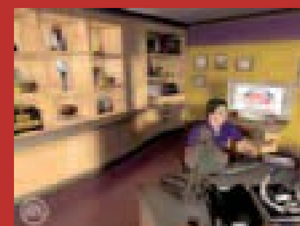
Crown of Glory: Europe in the Age of Napoleon

Сюжет ***Crown of Glory: Europe in the Age of Napoleon*** повествует о временах наполеоновских войн. Мы можем выбрать одну из восьми великих европейских держав и захватить весь Старый Свет. Разработчики предлагают два победных пути. Самый простой – задавить противников силой. Однако в Crown of Glory воинственного игрока подстерегает масса опасностей. Даже самый талантливый полководец не сможет одновременно воевать с тремя-четырьмя могущественными державами. Гораздо выгодней использовать гибкую дипломатическую систему. Экономическая часть Crown of Glory тоже проработана на «отлично».



NFL Head Coach

Компания **Electronic Arts** решила выжать из лицензии **NFL** все, что только возможно. Вслед за удачными спортивными симуляторами серии ***Madden NFL*** на прилавки поступил менеджер ***NFL Head Coach***. Не путай эту игру со знаменитыми футбольными симуляторами от той же компании. В Head Coach тебе также придется выводить команду на поле. Но это всего лишь финал огромной работы, которая проходит вне соревнований. Большую часть игры ты проведешь не на поле, а в своем кабинете. Ведь основная часть тренерской работы требует изучения электронной почты, общения со спортивными агентами и поиска новых перспективных игроков. А это, поверь, задачка не из легких.



ПРЕВЬЮ

Battlefield 2142

2142 год. Будущее оказалось для человечества злой мачехой. На планете вновь наступил ледниковый период. Земель, пригодных для жизни, осталось совсем немного, и именно за них воюют две фракции – Американо-Европейский союз и Паназиатская коалиция. Тебе предстоит защищать интересы одной из сторон всеми доступными средствами. А средств этих в середине двадцать второго века предостаточно. В твоем распоряжении будет не только традиционный арсенал «обычного» оружия вроде штурмовых винтовок и осколочных гранат. Сверхтехнологичным «самолетам» на плазменных двигателях и боевым роботам-мехам также найдется применение.



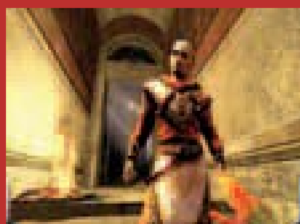
Need for Speed: Carbon

Сформируй команду стритрейсеров, победи всех – и девушки тебя полюбят. Таков девиз ***Need for Speed: Carbon***. Соревноваться придется на извилистых трассах Калифорнии, а самые бесшабашные заезды пройдут в каньоне Карбон, в честь которого и назван проект. Под твоим началом будет команда из шести человек. Теперь, чтобы выиграть этап, мало самому пролететь трассу как на крыльях. Победить должна вся команда. А выигрывать нужно, чтобы брать под контроль городские районы и зарабатывать репутацию.
Возможности тюнинга в Carbon практически безграничны – ты сам сможешь собрать уникального гоночного монстра.



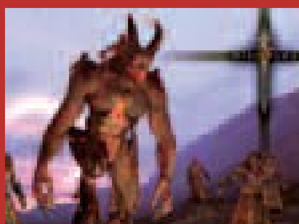
Dark Messiah of Might & Magic

По сюжету, ты – избранный провидением герой, на долю которого выпало нелегкое испытание – победить Темного Мессию. Геймеру на выбор предоставлены три класса героев – воин, маг и вор. У каждого из них свои навыки и оружие. По ходу игры, ты сможешь развивать героя так, как пожелаешь. Хочешь рубить нечисть мечом – руби. Нравится быть лучником – оттачивай мастерство. В трудную же минуту обратись к магии, ведь одно заклинание способно переломить ход схватки. Одной из главных особенностей игры является практически полная интерактивность среды. Приплюсуй к этому 40 видов оружия, «умных» врагов и жди лучший экшен года.



Disciples III

Нет, все-таки не зря ***Disciples III*** присудили победу в номинации «Лучшая игровая графика» на КРИ-2006. Даже глобальная карта стала трехмерной, и, кстати, отряды героев теперь можно разделять прямо на ней.
Впрочем, студия **.dat**, основанная выходцами из **«Акеллы»**, намерена порадовать фанатов серии, не только симпатичной графикой, но и продуманным геймплеем. Будут представлены три стороны: Империя, Легионы проклятых и Благородные эльфы. В пошаговую боевую систему добавлен параметр «инициатива». То есть пока страшный монстр пыхтит в ожидании хода, твои отряды могут приложить его по паре раз. А могут и не успеть – тут уж как повезет...





ОНЛАЙН

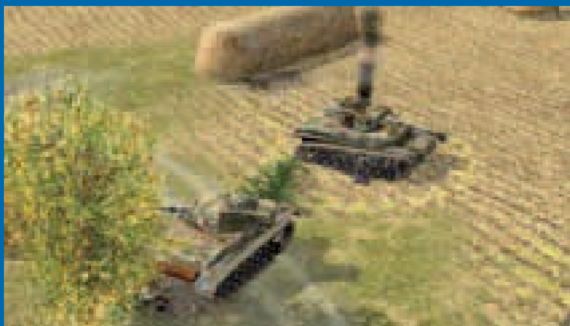
Несмотря на то что в предыдущем месяце мы выложили рекордное количество видео по самым разным MMORPG (впрочем, по играм других жанров их тоже было предостаточно), разработчики онлайновых игрищ продолжают выкладывать в Сеть десятки роликов из своих творений. Копаясь во всем этом многообразии, мы отбираем только самые качественные и зрелищные материалы.
Первым делом обрати внимание на проект ***Infinity: The Quest for Earth***. Нас ждет занятная смесь космического симулятора и RPG. В отличие от ***EVE Online***, «Бесконечность» куда более глобальна: геймеры смогут не только бороздить просторы огромных галактик, но также исследовать целые планеты, астероиды и прочие небесные тела. Масштабы задуманного поражают, но, как говорится, безумству храбрых поем мы песни. ***The Fury***, ***Vanguard*** и ***The Legend of Ares*** (последняя должна выйти к моменту поступления этого номера журнала в продажу) также достойны твоего внимания, хотя и являются «классическими» фэнтезийными MMORPG.

ИНТЕРВЬЮ

Беседовать с разработчиками перспективных игр всегда приятно, особенно когда они проговариваются о чем-то таком, что никогда не упоминалось в пресс-релизах или на сайтах/форумах. Итак, в этом месяце рассказывать о своих творениях будут создатели ***Neverwinter Nights 2***, ***Jade Empire***, ***Company of Heroes***, ***Enemy Territory: Quake Wars***, ***Witcher***. Гвоздем программы объявляется Jade Empire – JRPG от мастеров ролевого жанра, компании **Bioware**. Проект вышел на консолях еще год назад и получил самые теплые отзывы в прессе, а также собрал свыше 60-ти различных наград. Именно поэтому разработчики решились портировать его на PC. Все-таки хит (пусть и консольный), он и на персоналках хит. Вспомним ту же саму ***Halo***, которая добралась в наши края через два года после приставочного релиза, но все равно была встречена «на ура».



German Soldiers Mod 2.5

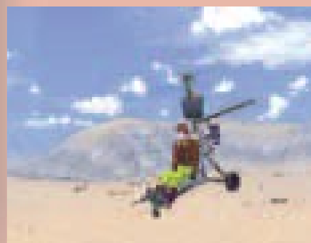


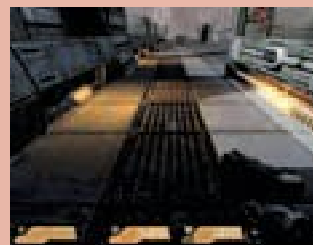
Твоему вниманию предлагается огромный мод для игры *«В Тылу Врага»*, включающий в себя множество дополнений. Делали мод немцы, так что и играть придется за вермахт. Помимо русских, немцы могут на нескольких картах утюжить янки, что мы и предлагаем тебе сделать. Учти, авторы старались заставить тебя подключить к делу максимум мозгов, так что даже не думай проходить карты наскоком! Арийцам придется ползать на пузе, маневрировать на флангах, беречь свои немногочисленные танки. В ***German Soldiers Mod 2.5***, помимо карт, вошли новые танки и орудия, а у некоторых старых боевых машин изменились модели: PzKpfw III Ausf L, T-34/57, 57-mm Anti-Tank Gun, PzKpfw V Ausf G, Sherman Firefly, M10 Achilles. Есть и новые образцы вооружения: Walther G43, Boys Anti-Tank Rifle. Кроме того, теперь наконец-то можно передвигать противотанковые пушки, что добавляет много интересных решений. Еще из нововведений хочется отметить и изменение урона, наносимое оружием (особенно фугасными снарядами).



Operation Flashpoint: Resistance

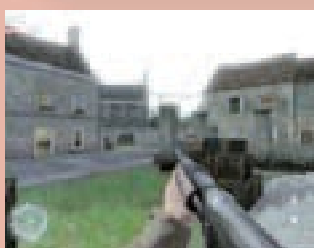
Как всегда, тебя ждет подборка лучших видов техники, вышедших за месяц. Больше всего самолетов и вертолетов, также есть пара типов наземной техники. Но это лишь прелюдия к настоящему украшению диска – моду ***Car Wars V2.5***. Этот мод создан по мотивам фильма ***Mad Max 2***, поклонники картины и любители постъядерных разборок оценят мод по достоинству.





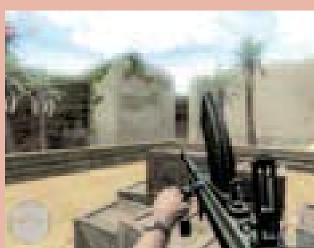
Quake 4

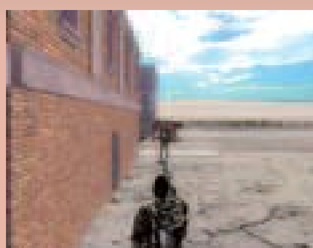
В этот раз мы предлагаем тебе шесть карт: ***ctf_Da Hood, ctf_Evil Gemini, ctf_Kittens Crossings, ctf_Q4 q3ctf3, dm_Heat v6*** и ***dm_Systematic Lockdown v1.1***. Также ищи на диске Lukin's Map Pack, который содержит еще три карты. Напоследок мы приготовили модификацию ***Quake 4 Relief Mapping***, которая добавляет в игру новую графическую фишку. Мод требует мощный компьютер.



Call of Duty 2

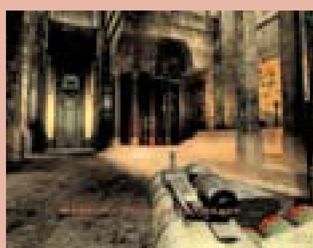
Коммьюнити ***Call of Duty*** зашевелилось по-настоящему. Если в прошлый раз мы выкладывали десяток карт, то теперь их число выросло более чем в полтора раза. В подборке есть и карты, рассчитанные на 2-4 человек, и поистине огромные работы, где поместится не один десяток игроков. Особенно советуем тебе опробовать такие карты, как ***mp_Anzio, mp_Brunville, mp_Hold The Line V2, mp_Nightwolf*** и ***mp_Villa***.



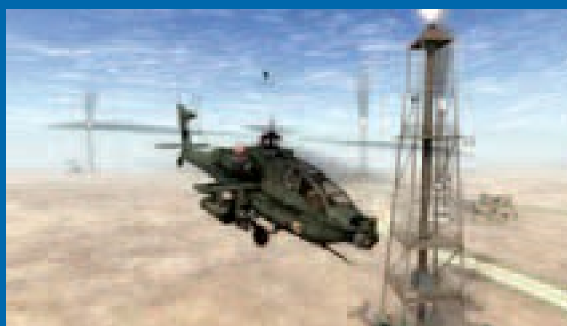


DOOM 3

Модостроители ***DOOM 3*** в последнее время сбавили активность, но у нас всегда есть чем тебя порадовать. Помимо сетевой карты ***mp_Kathedrale 0.8***, мы приготовили новую версию модификации ***Ground Zero***. Этот мод интересен тем, что превращает ***DOOM 3*** из шутера в некое подобие пошаговой стратегии. Не стоит ждать многого от тестовой версии, впрочем, чем будет Ground Zero, по ней понять можно.

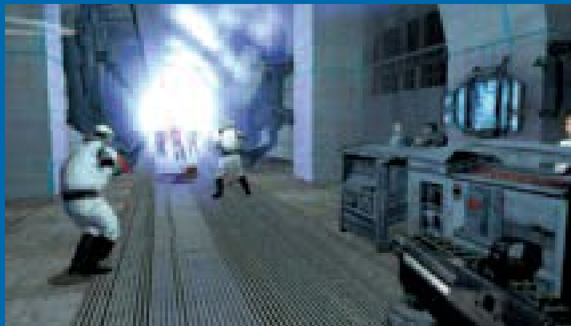


US Intervention 0.1

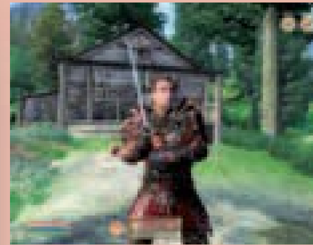


Как мы и обещали в прошлый раз, любители ***Battlefield 2*** теперь будут регулярно получать вкусности в виде крупных конверсий. На июльском диске ты мог увидеть первую версию мода ***Operation Peacekeeper***, в этот раз мы предлагаем взглянуть на не менее интересную работу – ***US Intervention***. Данная модификация продолжает традиции легендарного ***Desert Combat***. Сейчас в различной стадии разработки находятся сразу несколько модификаций, идейно повторяющих творение **Trauma Studios**, и создатели ***US Intervention*** явно вырвались вперед. Как и ***Desert Combat***, данный мод посвящен первой войне с Ираком, более известной под названием Операция «Буря в Пустыне». Тогда с Ираком воевала многонациональная коалиция, но для упрощения работы оставлены только американцы. Несмотря на то что это лишь первая версия US Intervention, мод уже сейчас содержит целую кучу новых типов техники и вооружения. Опробовать все это ты можешь на пяти свежих картах, каждая из которых создана по мотивам реальных сражений.

Mistake Of Pythagoras v1.0c

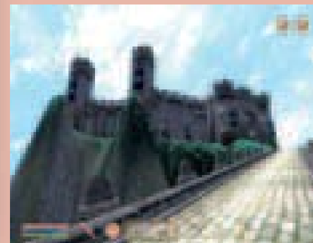


Поклонники *Half-Life 2* вряд ли могут жаловаться на то, что их игра лишена внимания модостроителей. Моды к этой игре появляются на наших дисках с завидной регулярностью. Поначалу большинство из них представляли собой чисто сетевые работы, но в последнее время заметно вырос процент модификаций, предназначенных для одиночного прохождения. Один такой мод, ***Mistake Of Pythagoras v1.0c***, мы тебе и предлагаем. Эта модификация, созданная японским фанатом *Half-Life 2*, с самого начала удивляет крайне необычной концепцией. По сценарию, в один прекрасный день с неба стали падать огромные цифры, вслед за чем началось вторжение неизвестных захватчиков. Перед лицом новой угрозы люди и Комбайны объединились и плечом к плечу стали отражать агрессию. Тебя ждут уровни, действие которых происходит в ином измерении, задания, некоторые из которых наводят на помутнение рассудка автора *Mistake Of Pythagoras*. Чего стоит кусок, где приходится расставлять в воздухе ящики! Одним словом, посмотреть мод стоит.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Понравились все те плагины, что мы выкладывали на прошлом диске? Если да, то приготовься к новой порции – в этот раз их более двух десятков! Модостроителям *The Elder Scrolls IV: Oblivion* явно пришлась по вкусу, более того, новинок не пришлось ждать год – они есть уже сейчас. Новые расы, куча всевозможных мечей и доспехов, дома – всего этого более чем достаточно.

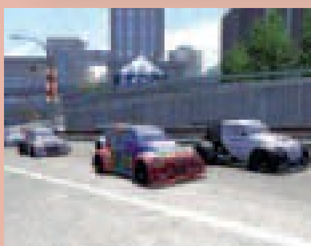




Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Открывают подборку шесть карт: *Battlefield of Rasach v2, Frigidia Ice World, Hell Lutein, La Coruna, Outside Familiar Ground* и *Thin Ridge*. Этим мы не ограничились – тебя еще ждет два мода. Первый из них, ***Space Hulk II v1.01***, является продолжением отличной модификации *Space Hulk*. Второй же, ***Space Marine Bikes***, добавляет в арсенал Космодесанта боевые мотоциклы.

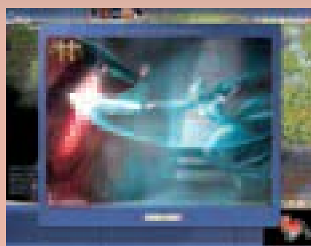




rFactor

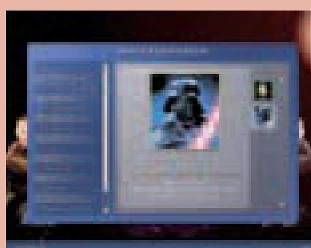
И снова *rFactor*, и снова модификации. На сей раз мы приготовили для тебя три мода. Тема гонок на Porsche 911 продолжает ***Asia Carrera Cup Challenge***. Для тех, кому Porsche 911 слишком велик, создатели мода ***Volkswagen Beetle Funcup Series 1.0*** предлагают машинки поменьше. Также ищи на диске мод ***ProtoRacer Championship v1.1***, где предстоит гоняться на спортпрототипах различных классов.



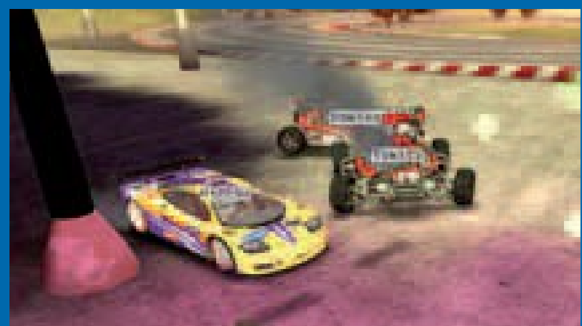


Sid Meier's Civilization IV

В этот раз мы предлагаем тебе ***Star Wars Mod***, в котором представлены известные расы вселенной Star Wars. Полностью изменено научное древо, вместо религии теперь Темная и Светлая Стороны Силы (есть еще и Истинный путь). В качестве вождей – Вейдер, Император, адмирал Трон, Бастила Шан (привет, *KOTOR 1*!), принцесса Лея и куча других деятелей.



UnWheel R5



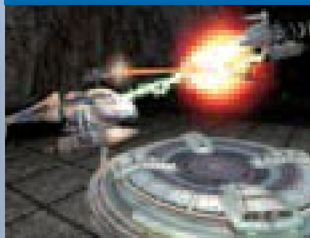
Модификации, превращающие *Unreal Tournament 2004* в некое подобие автосимулятора, не являются чем-то новым. Тем не менее, советуем обратить тебе на ***UnWheel R5*** особое внимание, ибо ничего более проработанного по этой теме еще не было. По объемам проделанной работы данный мод может сравниться с новыми играми. По сути, у поклонников аркадных гонок появилась достойная альтернатива *Crashday*, причем эта самая альтернатива выглядит очень и очень неплохо. Первоначально UnWheel создавался как мод для любителей обычных гонок, но сейчас у игрока появился выбор более чем из десятка режимов. Помимо обычных гонок, есть весьма интересный режим CTF, а также автобол, где машины пытаются загнать огромный шар в специальный проем. Любители *Crashday* и *Trackmania* наверняка оценят режим, где игрокам необходимо устраивать головокружительные сальто. Для наиболее кровожадных гонщиков предназначен режим дерби, где выживает не только сильнейший, но и умнейший.

ОНЛАЙН



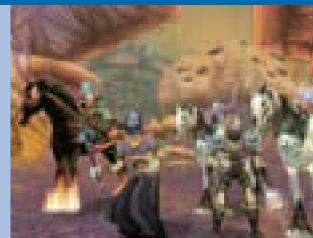
Те поклонники ***World of Warcraft***, которые еще не успели выкачать последний патч версии 1.11, могут взять его с нашего диска. Заплатка вносит множество изменений – как мелких, так и довольно глобальных. Итак, пройдемся по основным пунктам: цена сброса талантов уменьшается со временем; заклинания и способности, которые затрагивают несколько целей, больше не задевают персонажей, находящихся в скрытном режиме (если те не видны волшебнику); код оптимизации M2Faster включен теперь по умолчанию; после дисконнекта можно сразу подключиться обратно, не получая сообщения «A character with that name already exist». В общем, World of Warcraft стал еще на один шаг ближе к идеалу.

ПАТЧИ



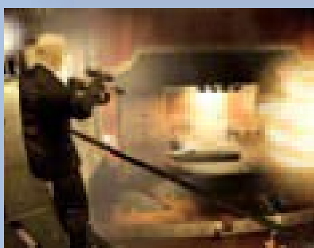
Механоиды 2: Война кланов 1.2.23 CD

Как выяснилось, патч версии 1.1.17 нес в себе не только всевозможные улучшения, но и баги, некоторые из которых сильно осложнили игру. Ситуация оказалась настолько серьезной, что понадобился выпуск новой версии заплатки. Среди багов, которые правит патч версии 1.2.23 за предыдущей заплаткой, оказались такие ошибки, как проблема с повторным общением с механоидами и наутилусом, улетание квестовых механоидов за пределы карты и вылет на 12-й станции. Также добавлено несколько отсутствующих названий строений и глайдеров, поправлена проблема, связанная с текстурами, а также поправлено несколько квестов.



World of Warcraft v1.11.0 UK

По многочисленным просьбам наших читателей мы выкладываем полную версию патча для ***World of Warcraft***. Тем более что как раз появилась новая версия, и ее размеры вызывают ужас у тех, кто все еще сидит на диалапе. Шутка ли – 450 мегабайт одним куском! Среди прочих изменений и добавлений, которых в игре десятки, особо стоит упомянуть появление донжона Naxxramas, в котором водятся злобные личи. Очередные изменения претерпели те или иные характеристики всех рас и специальностей, например, маги получили способность Winter's Chill. Имеются изменения в режиме PvP, одним словом, фиксов вагон и маленькая тележка.

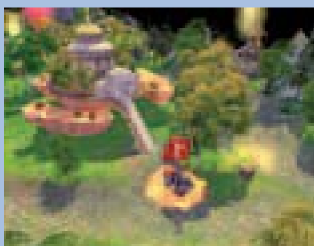


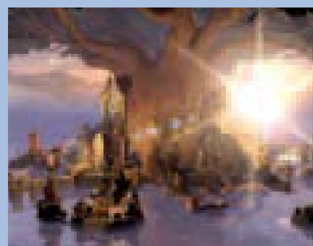


ПУТЕВОДИТЕЛЬ

На нашем диске вольготно разместились советы по новейшему экшену ***Hitman: Blood Money***, тактической стратегии ***Герои Меча и Магии V*** (материал писался именно по локализованной версии) и адвенчуре ***Scratches*** (он же – ***«Шорох»***).

В статье по Blood Money изложено полное прохождение всех миссий, вплоть до упоминания альтернативных путей выполнения одних и тех же задач. Автор – Владимир Чаплыгин, он же описал ключевых персонажей игры на страницах рубрики **«Путеводитель»**. Александр Мельников в своих советах по пятым «Героям» детально рассказывает об особенностях всех замков, а также о некоторых важных гемплейных аспектах, которые должен знать каждый. Знаток жанра приключенческих игр, Deadline_Master, поведает тебе о том, как не затеряться в жутковатом особняке «Шороха» и быстро решить все головоломки.





КИБЕРСПОРТ



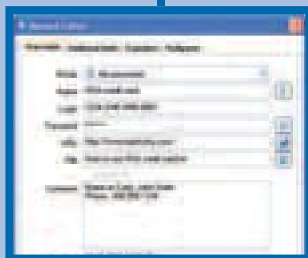
Доброго времени суток, уважаемый читатель! В начале июня в Москве состоялись отборочные к французской версии чемпионата мира по компьютерным играм (подробнее читай в киберспортивной рубрике). Победители этого состязания получили право защищать честь российского флага в финальной части турнира. На момент, когда ты будешь держать в руках этот номер **«PC Игр»**, уже пройдут и финалы **ESWC** в Париже, подробнейший репортаж с этого мероприятия ты найдешь на страницах следующего номера. А пока можешь насладиться демками с российских отборочных. Особенно рекомендую посмотреть, как умеют играть в ***Counter-Strike*** девушки из команды **Megapolis** и оценить мастерство игрока в ***Warcraft III: TFT*** – **Titan**'а, который сумел одолеть непобедимого **Deadman**'а! В разделе с мувиками ты найдешь отличный фильм, сделанный специально для шведского CS-подразделения клана **SK**; он посвящен победе этой пятерки на **CPL 2005 Dallas**. Приятного просмотра!

СОФТ

SHAREWARE/FREEWARE

Password Boss 2.0 beta

Программа, которая способна хранить пароли и другую важную информацию. Надежное скрытие обеспечивается новыми криптографическими технологиями. Имеется генератор паролей, большое количество инструментов редактирования. Быстрый и удобный доступ к информации. Простой интерфейс.



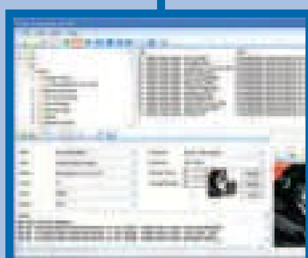


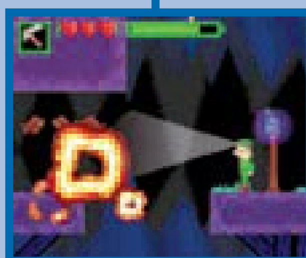
Космическая передряга

Система Галларион нуждается в защите от враждебно настроенных инопланетян, которые направили огромное количество боевых кораблей. Каждый уровень состоит из девяти атак. Также имеются миссии по преодолению вражеских баз. Из уничтоженных летающих тарелок выпадают различные бонусы.

GX::Transcoder 3.0 Beta 2

Программа предназначена для конвертирования аудио и видео файлов. Огромное количество поддерживаемых форматов, среди них популярные в народе: MP4, MP2, MP3, WMA, AVI, mpeg1, mpeg2, WMV и многие другие. Основное достоинство программы – простой и понятный интерфейс.



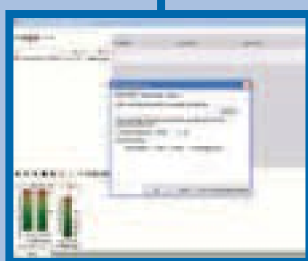


Cave Jumper

Cave Jumper – игра, в которой необходимо охотиться за сокровищами в темных и опасных подземельях. В распоряжении героя есть топор, веревка и динамит. Обилие ужасных монстров ожидают за каждым углом, тут и пауки, летучие мыши, медведи, скелеты. Более 100 уровней, 20 вражеских юнитов и достойная графика.

Reaper 0.963

Программа предназначена для работы с музыкальными композициями. Так, с помощью ее можно записывать уже готовые треки, редактировать и создавать свои шедевры. Приличный набор инструментов, от всевозможных эффектов и совмещения разных мелодий до изменения голоса. Поддерживаются популярные звуковые форматы.



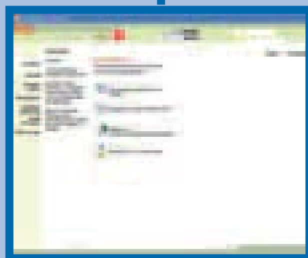


Jets 'n' Guns

Игра, в которой предстоит управлять грозной боевой машиной, способной спасти нашу вселенную от неминуемой гибели. Более двадцати увлекательных уровней, проходящих в открытом космосе, замороженном океане и свирепых джунглях. Пятьдесят семь различных видов оружия и девятнадцать специальных устройств – таков багаж игры.

ZoneAlarm Anti-Spyware 6.5.7 | 4.000

Программа позволяет обезопасить компьютер от шпионских модулей и некоторых вирусов. Также есть инструменты защиты от атак хакеров. Удобный интерфейс. Утилита постоянно находится в системном трее и сообщает необходимую информацию всего при одном нажатии кнопки мышки.



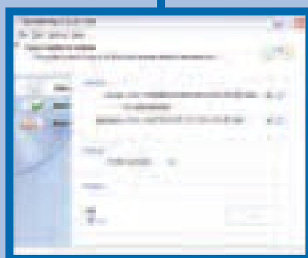


Repton

Приключения забавного зеленого героя продолжаются. На этот раз он обходит еще более хитрые головоломки. Сто шестьдесят уникальных уровней позволяют узнать много нового о природе загадочного существа. Неплохая графика, простой и доступный интерфейс, необычная система бонусов, сменные поля. Repton – игра для всех.

BlindWrite Suite 6.0.0.6

Программа позволяет клонировать CD диски. Благополучно обходит любую защиту от копирования. Также есть возможность создания собственных дисков. Поддерживается большинство форматов образов CD, таких как ISO, а также работа с более чем 160 типов приводов. Удобный интерфейс.





Техношар

Действия игры разворачивается на обитаемой странными существами красной планете. Основной целью является уничтожение всех препятствий на уровне. При этом из них частенько выпадают различные бонусы. Помимо ловушек, мешать выполнить боевую задачу будут и специально обученные роботы. В общем, скучать не придется.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

РС ИГРЫ ВИДЕО

НОВОСТИ:
- Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade
- Pirates of the Caribbean Online
- Mythic Wars
- Heroes of Annihilated Empires
- XIII Century
- Company of Heroes
- Dungeon Siege II: Broken World
- Armed Assault
- Maelstrom
- The Witcher
- The Saga of Ryzom: Ryzom Ring

ПРЕВЬЮ:
- Battlefield 2142
- Dark Messiah of Might & Magic
- Disciples III
- Need for Speed: Carbon
- Call of Juarez

ОБЗОРЫ:
- The Movies: Stunts & Effects
- Barrow Hill
- Glory of the Roman Empire
- NFL Head Coach
- Rise & Fall: Civilizations at War
- Rush for Berlin
- Titan Quest,
- Hitman: Blood money
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Half-Life 2: Episode One

ОНЛАЙН:
- Auto Assault

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ:
- The Witcher
- Jade Empire
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Company of Heroes
- LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
- Neverwinter Nights 2

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Bet on Soldier: Blood of Sahara
- Bionicle Heroes
- Crysis
- Frontlines: Fuel Of War
- Gods and Heroes: Rome Rising
- Heroes of Annihilated Empires
- Maelstrom
- Mage Knight: Apocalypse
- Micro Machines V4
- Panzer Command: Operation Winter Storm
- Rush for Berlin
- Star Trek: Legacy
- The Secret Files: Tunguska
- Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer: Mark of Chaos

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Micro Machines V4
- Prey
- Ship Simulator 2006
- X-Men: The Official Game

ДОПОЛНЕНИЯ:
- В Тылу Врага
- Перл-Харбор
- Age of Empries III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Black & White 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Civilization IV
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals - Zero Hour
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX
- DOOM 3
- DOOM 3: Ressurection of Evil
- Ex Machina
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars Empire At War
- Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls III: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ПАТЧИ:
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v1.6
- Магия Крови 1.03
- Механоиды 2: Война кланов 1.2.23 CD
- Стальные монстры v1.2
- Bet on Soldier: Blood Sport 1.3
- Blazing Angels: Squadrons of WWII v1.02
- Call of Duty 2 v1.03 Eng
- Championship Manager 2006 patch 2
- Gods: Lands of Infinity v1.37 EU
- Original War v1.06 EU
- Refuze: Атака брака v1.0.0.3
- Rush for Berlin v1.1
- Shadowgrounds v1.04 English
- SpellForce 2: Shadow Wars 1.02
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.511
- The Sims 2: Open for Business v1.3.0.351
- TOCA Race Driver 3 v1.1
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter MP Pack 1
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown v1.01
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines v2.5 unofficial
- Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20e
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.20e
- Warhammer 40.000: Dawn of War v1.50
- World of Warcraft v1.11.0 UK
- World of Warcraft v1.11.1 UK
- Zoo Tycoon 2 v22.03.00.0013

ДРАЙВЕРА:
- ATI Catalyst 6.6 Windows 2000XP (32-bit)

DVD

- ATI Catalyst 6.6 Windows XP Pro (64-bit)
- ForceWare 91.33 Win2000XP (32-bit)
- nForce 590 SLI Series 9.16 (64-bit) WHQL
- nForce 590 SLI Series 9.35 (32-bit) WHQL
- nForce – Windows Vista Beta 2 (64-bit)
- nForce – Windows Vista Beta 2 (86-bit)
- VIA Hyperion Pro 5.09A

РЕДАКТОРЫ:
- City Life
- Star Wars: Empire at War

SHAREWARE:
- Brutal Wars 1.21
- Baby Boom II
- Coin World
- Coin Planets
- OrbitZ
- Solid Spheres Deluxe
- Jigsaw Fun: Relaxing Scenes Edition
- Cave Jumper
- Repton 3
- Jets 'n' Guns
- Бесконечные Пазлы
- Карапузы и Прикиды
- Страйкбол II
- Гиперболоид
- Снежные Загадки
- Гиперзахватчик
- Техношар
- Аэроплан
- Crusaders of Space
- Back to Earth
- Космическая передряга
- Приключения Томаса
- Симпаплекс
- Доктрис
- Снежок: Приключения на островах

СОФТ-БЛОК:
- LMBomber 4.166
- WordWeb 4.5a
- VueScan 8.3.52
- AVELife TestGold Studio 2.3
- Oxygen Phone Manager II 2.10
- Password Boss 2.0 beta
- RA Песенник 1.0
- Футбольные чемпионаты 4.3.4
- Интерактивная карта формирования Российской империи 1.2
- Органайзер Нумизмата 1.01
- Справочник по внешним разъемам компьютера 1.0
- Виктор Цой и группа КИНО 3.9
- Advanced Spyware Remover 1.88.25887
- Ashampoo AntiSpyWare 1.30
- F-Secure BlackLight 2.2.1037
- The Cleaner 4.2
- ZoneAlarm Anti-Spyware 6.5.714.000
- BlindWrite Suite 6.0.0.6
- CDRoller 6.30
- Oront Burning Kit 1.0.6 beta
- Photo Print Pilot 1.00
- PicaJet FX 2.5.452
- RoboFolder 1.0.0.17
- EmEditor Pro 6.00 beta
- LAN File Sender 1.0
- Mask Surf 1.2
- NetLimiter Pro 2.0.8
- RapGet 1.0.8
- Reaper 0.963
- elby CloneDVD 2.8.9.9
- Foobar 2000 0.9.2
- ImTOO 3GP Video Converter 3.1.6.0602b
- MediaCoder 0.3.9 build 1902
- Quintessential Player 5.0.111
- Telephone VOX recorder MP3 4.3
- 4Musics Multiformat Converter 2.0
- GX::Transcoder 3.0 Beta 2
- eXtreme Movie Manager 5.2.7
- Aurora Media Workshop 3.3.7.13
- Администратор. Ограничение доступа 1.7
- BGEye 2.61
- CPU-Z 1.34.1
- EVEREST Ultimate Edition 2.81.617 Beta
- Fresh UI 7.60
- Hard Disk Sentinel 1.32
- PowerStrip 3.66.564 beta
- WinAudit 2.14
- ExtractNow 4.21
- All Media Fixer 6.2
- Backup4all 3.2 build 213

ТРЕЙНЕРЫ:
- Black & White 2: Battle of the Gods
- Hitman: Blood Money
- Titan Quest

СОФТ-СТАНДАРТ:
- Dr.Web 4.33.2.06190
- WinRAR 3.60 beta 5
- Nero Burning Rom 7.2.3.2b
- Virtual CD 8.0.0.2
- X Codec Pack 2.0.3 Build 361
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.7.4
- HyperSnap-DX 6.10.00
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Miranda IM 0.5 Build 59 beta
- Mozilla Firefox 1.5.0.4
- QIP 2005 Build 7940
- DivX Player 6.2.5

РЕТРО:
- Worms: Armageddon

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

ПРОХОЖДЕНИЯ
- Герои Меча и Магии 5
- Шорох
- Hitman: Blood Money

ТРЕЙНЕРЫ
- Titan Quest
- Flatout 2
- Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Rush for Berlin
- Movies: Stunts & Effects
- Rise & Fall: Civilizations at War
- Black & White 2: Battle of the Gods
- Hitman: Blood Money
- Герои Меча и Магии 5

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последня версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

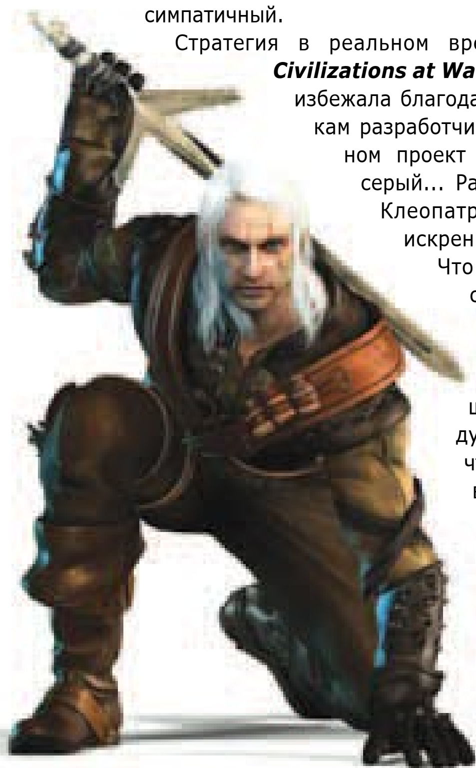
Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.

Мы давно подумывали над тем, а не сделать ли следующий номер злым? Обличить проходные игрушки, раздать на орехи всем бездельникам, показать, что некоторым разработчикам впору охранять кукурузу, а не игры создавать. Так вот, сентябрьский номер будет именно таким. Нет, мы не собираемся целиком посвящать его кустарным поделкам, но шпильку виновным непременно вкрутим. Под остро заточенной гильотиной уже жалобно трепещут ***Da Vinci Code***, ***Warpath*** и ***Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow***. ***Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition*** яростно сопротивляется. Оно и понятно – на приставке игра считалась шедевром. Но, попав на PC, былой шик растеряла. Всему виной блеклая по нынешним меркам графика и неудобное управление. Впрочем, и бездарной игру не назовешь. Как никак, главный герой – самый настоящий демон. Еще и жутко симпатичный.



Стратегия в реальном времени ***Rise & Fall: Civilizations at War*** показательной казни избежала благодаря необычным находкам разработчиков из **SSS**. В остальном проект не удался. Скучный, серый... Разве что осиная талия Клеопатры дарит мужчинам искреннюю радость.

Что до проектов классных, неординарных, то с ними прямо беда какая-то. За всех отдувается супершутер ***Prey***. И как отдувается! Видел бы ты, что разработчики сотворили с гравитацией. Через пару часов прогулок вверх тормашками, может закружиться голова.

За анонсами дело не встанет. Будущих шедевров заявлено, что звезд на небе. Не пересчитать. Мы побывали в гостях у сотрудников **МиСТ ленд-Юг**, поиграли в грядущую ***Jagged Alliance 3D***, и теперь готовы поделиться впечатлениями с тобой. Благо их накопилось немало. Ты, наверное, уже заждался скрупулезного материала по ***Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent***. Мы намеренно не писали о ней – о такой игре хочется поведать все и сразу, а не сбиваться на анализ парочки новых скриншотов и крупиц информации. Так что ты вправе рассчитывать на самый подробный рассказ о грядущих приключениях Сэма Фишера.



Изюминкой номера станет интервью по ***The Witcher***. Игра находится в разработке уже не один год, но ее по-прежнему ждут с нетерпением. В основе проекта лежат произведения польского писателя Анджея Сапковского. Серия книг о Ведьмаке по праву считается классикой жанра фэнтези. Игра тоже метит в хиты.

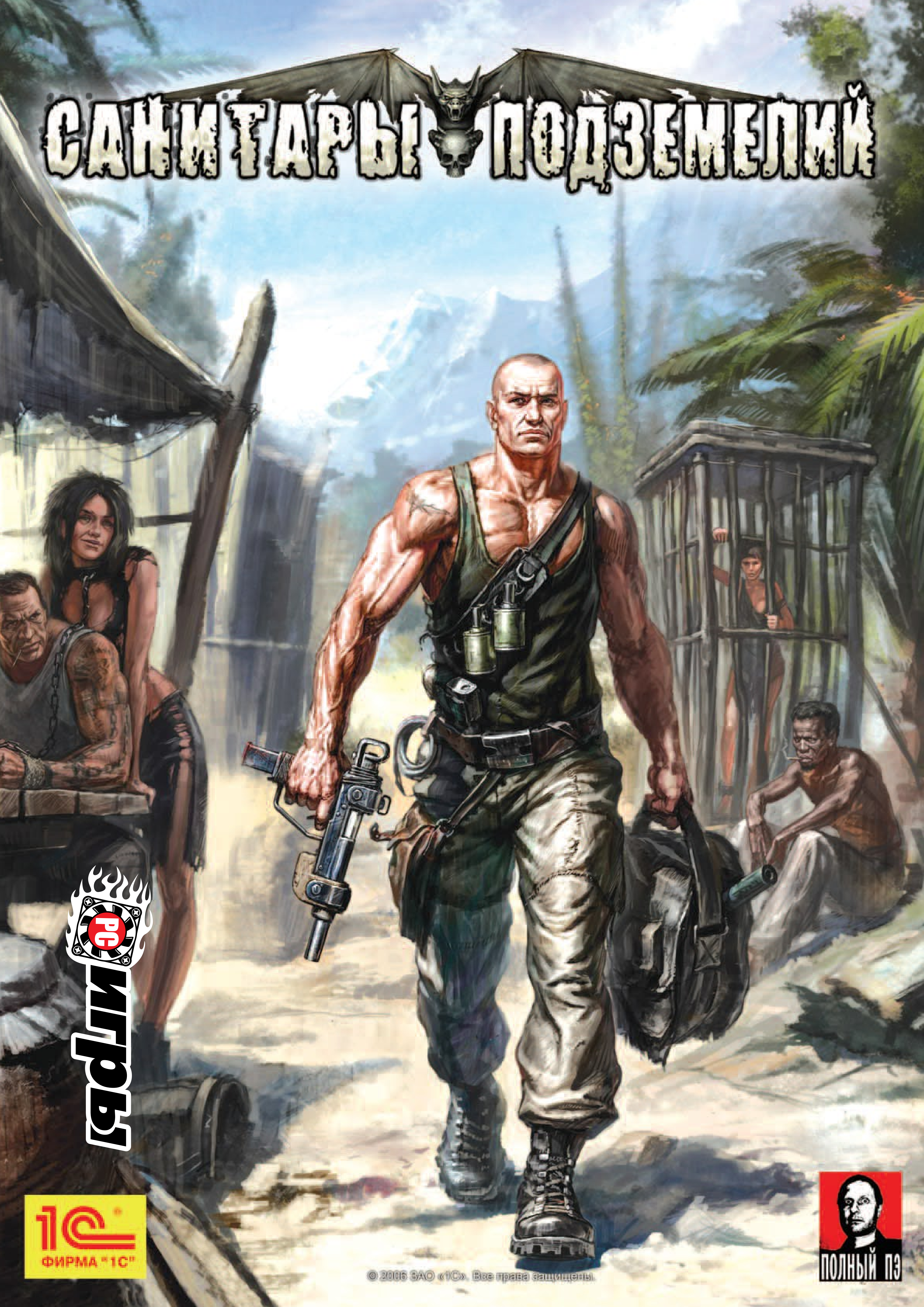




ДО ВСТРЕЧИ 23 АВГУСТА !



www.pc-games.ru



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
PC
ИГРЫ
1С
ФИРМА "1С"
ПОЛНЫЙ ПЭ



MEDIEVAL II
TOTAL WAR™








САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ • MEDIEVAL II • SUPREME COMMANDER • NFS CARBON • TITAN QUEST • FLATOUT 2 • DESPERADOS 2




№ 8 (32) • АВГУСТ • 2006